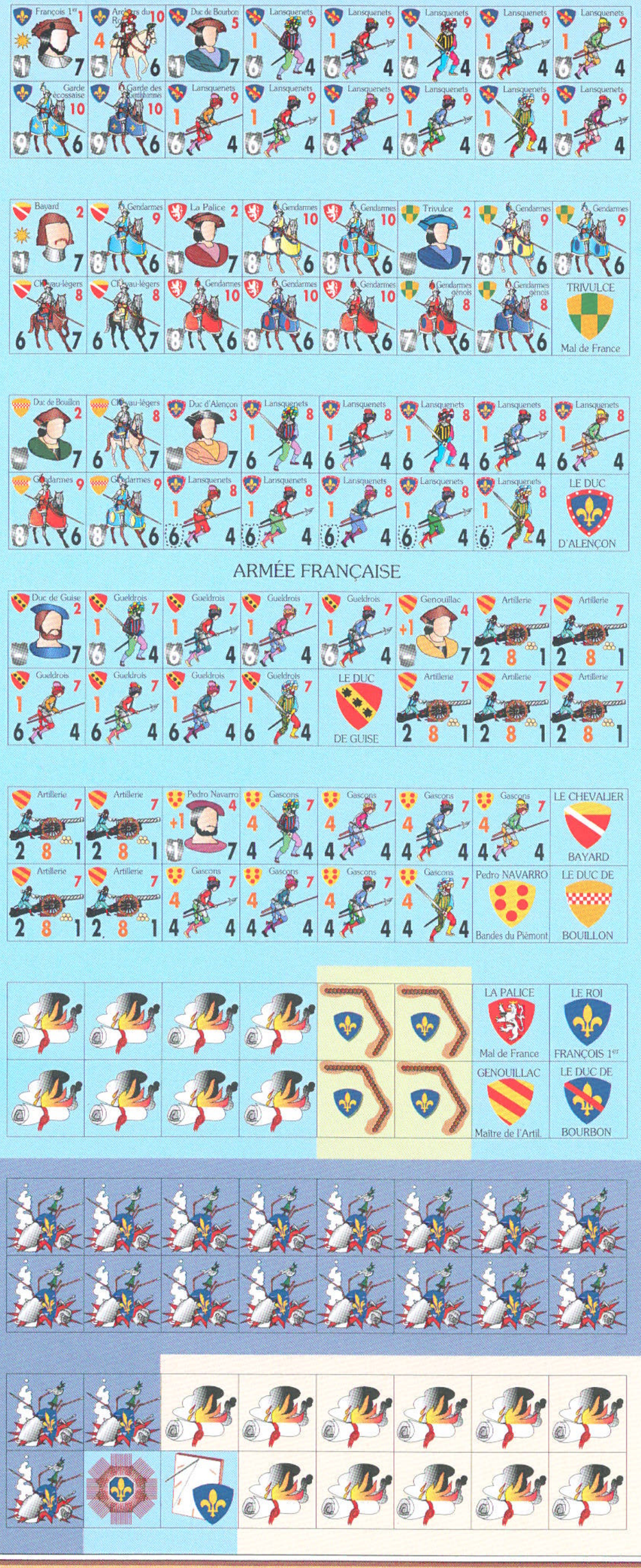


ASSEMBLAGE DES PIONS

1. Découper les pions par blocs de deux rangs, (recto et verso séparés) de préférence au cutter le long d'une règle métallique (protéger la surface de coupe).

2. Coller, au dos de chaque bloc de pions (recto et verso), deux rangs de ruban adhésif double-face (12 mm de large).

3. Intercaler entre le recto et le verso des pions, du carton fort (épaisseur 0,5 mm env.) coupé aux mêmes dimensions.

4. Après collage, achever le découpage des pions un à un avec les mêmes outils qu'au point 1.

PIONS DE LA BATAILLE DE MARIGNAN 1515 *(recto)*

PIONS DE LA BATAILLE DE MARIGNAN 1515 *(verso)*

© VaeVictis-Histoire & Collections 1995. Infographie François Vauvillier, Jean-Marie Mongin, Christophe Camilotte.

Vers Milan

R. Spazzola

R. Vissoula

REDEFOSSI

Carpianello

San Giuliano

Viboldone

Selm

FIUME LAMBRO

R. Nova

R. Vettabbia

CANAL

Zivido

Carlotta

Mezzano

Pedriano

Santa Brigida

Brivio

Vers Marignan

Moral
10
9
8
7
6
5
4 — 40
3 — 30
2 — 20
1 — 10
0 — 0

13 septembre

14 septembre

16 h	16 h 30	17 h	17 h 30	18 h	18 h 30	19 h	19 h 30	20 h	21 h	22 h
7 h	7 h 30	8 h	8 h 30	9 h	9 h 30	10 h	10 h 30			

DÉROULEMENT DE L'AFFRONTEMENT

0 m 150 300 450 600 750 m

Service cartographique de *VaeVictis*

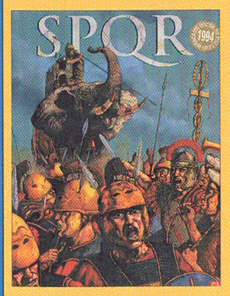
CARTE DE LA BATAILLE DE

MARIGNAN 1515

© VaeVictis - Histoire & Collections 1995. Infographie Didier Bourgeois.

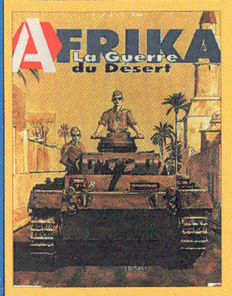
a&C LIBRAIRIE

19, avenue de la République 75011 Paris
Ouverture du mardi au samedi de 10 h à 19 h
Tél. : (1) 47.00.68.72 - Fax : (1) 40.21.97.55



JEUX : les grandes batailles du siècle

S.P.Q.R.
Couvre 5 grandes batailles de la République romaine, 4 terrains, plus de 800 pions. Pour 2 joueurs et plus.
Réf. **89603. 425 F franco.**



Afrika - La guerre du Désert 1940-1942
Plusieurs scénarios, 2 grandes cartes, plus de 200 pions. Pour 2 joueurs et plus.
Réf. **89601. 285 F franco.**

Stalingrad - Opération Uranus
Plusieurs scénarios, 1 grande carte, plus de 400 pions. Pour 2 joueurs et plus.
Réf. **89602. 265 F franco.**

Anciens numéros de la revue « **Stratégique** » disponibles : liste sur demande !

« **Miniature Wargames** », numéro de juin 1995 : **47 F franco.**

VV 3 **BON DE COMMANDE**
A renvoyer rempli avec votre règlement à l'ordre de
Armes & Collections 19, avenue de la République 75011 PARIS

Veuillez m'adresser :	**Réf.**	**Prix**

❒ Mandat **Total :**
❒ Chèque bancaire
❒ CB n°

Date d'expiration ..... / .....

Nom .....

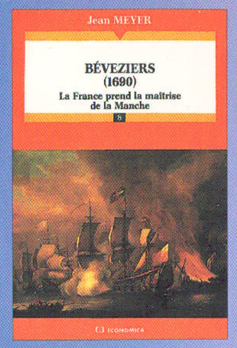
Prénom .....

Adresse .....

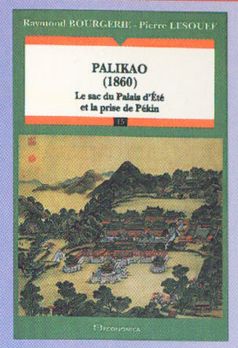
Code Postal ..... **Ville** .....

Tél. : .....

COLLECTION CAMPAGNE & STRATEGIE



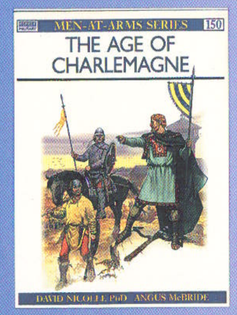
Béveziers (1690), par Jean Meyer.
Texte et cartes, 124 pages.
En français.
Réf. **88359. 145 F franco.**



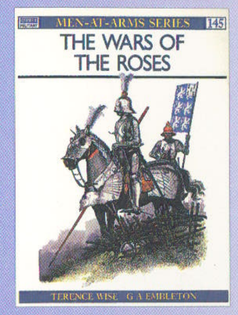
Palikao (1860), par R. Bourgerie et P. Lesouef.
Texte et cartes, 158 pages.
En français.
Réf. **88365. 145 F franco.**

Le Jutland (1916), par F.-E. Brézet.
Texte et cartes, 164 pages.
En français.
Réf. **88357. 145 F franco.**

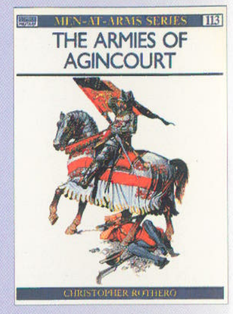
CAMPAGNES ET UNIFORMOLOGIE



The Age of Charlemagne, par D. Nicolle ThD et A. Mc.Bride.
48 pages, plus de 40 illustrations et 8 planches couleurs. En anglais. Légendes des planches en français.
Réf. **39150. 100 F franco.**

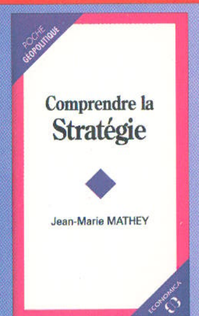


The Wars of the Roses, par T. Wise et G. A. Embleton.
48 pages, plus de 40 illustrations et 8 planches couleurs. En anglais. Légendes des planches en français.
Réf. **39145. 100 F franco.**



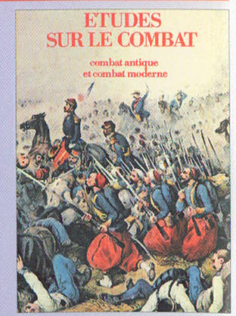
The Armies of Agincourt, par Christopher Rothero.
48 pages, plus de 40 illustrations et 8 planches couleurs. En anglais. Légendes des planches en français.
Réf. **39113. 100 F franco.**

ART DE LA GUERRE ET STRATEGIE



Comprendre la stratégie, par J.-M. Mathey.
Ce petit livre répond aux questions et permet de comprendre la stratégie, en 110 pages.
Réf. **77245. 65 F franco.**

The German Forces in the Fields, November 1918
Réédition d'une publication officielle anglaise de 1919 décrivant l'ordre de bataille allemand, en 263 pages. En anglais.
Réf. **83102. 395 F franco.**



Etudes sur le combat, par Charles Ardant du Picq.
Un classique sur le combat antique et moderne, en 236 pages.
Réf. **74024. 100 F franco.**

Entre 12 h 00 et 14 h 00 au (1) 40.21.18.23, nous restons à votre disposition pour tout renseignement sur le contenu des ouvrages. Livre réservé = temps gagné !

VAE VICTIS

LA REVUE DU JEU D'HISTOIRE TACTIQUE ET STRATEGIQUE

N° 3
JUIN - JUILLET 1995 - 39 FF - 285 FB

JEUX INFORMATIQUES

39-45 : Panzer General

Moderne : Tac Ops

UN JEU COMPLET DANS CE NUMÉRO

MARIGNAN 1515

JEUX AVEC FIGURINES

JEUX SUR HEXAGONES

Sécession : Autumn of Glory

Naval : 5th Fleet

M 3360 - 3 - 39,00 F-RD

MARIGNAN 1515, ou le triomphe de François Ier

La date la plus célèbre de l'histoire de France est celle d'une bataille finalement méconnue. François Ier, parti à la conquête de l'Italie du nord, triomphe, les 13 et 14 septembre 1515, de la terrible armée suisse grâce à une remarquable combinaison de ses armes et à la supériorité de son artillerie.

Par Laurent HENNINGER

A peine monté sur le trône, le 1er janvier 1515, François Ier, alors âgé de 20 ans, décide d'engager la France dans une nouvelle expédition italienne, comme c'était devenue une tradition depuis la première chevauchée de Charles VIII à Naples, en 1494. Son objectif est le duché de Milan, qu'il revendique au nom de droits dynastiques aussi complexes que peu étayés. Le duché est alors de fait aux mains des Suisses, lesquels, mercenarisés par le duc Maximilien Sforza, agissent en réalité pour le compte de l'Empereur et du pape.

Après plusieurs mois d'intenses tractations diplomatiques grâce auxquelles la France peut s'assurer l'alliance des Vénitiens et la neutralité bienveillante des Génois, François Ier réunit son armée à Lyon au mois de juillet et, avec ses troupes, il quitte la capitale des Gaules le 3 août pour se mettre en marche en direction de l'Italie. La traversée des Alpes est épique (les chroniqueurs la comparent à l'exploit d'Hannibal !) et difficile, surtout pour l'artillerie et la chevalerie, mais, le 15 août, toute l'armée se retrouve sur le versant opposé après avoir franchi par surprise les cols de Larche et d'Argentières, alors que les Suisses l'attendent au Pas-de-Suse, au débouché des cols du Mont-Cenis et du Mont-Genèvre, seules voies normalement praticables pour des armées importantes.

La marche vers Milan

La surprise stratégique est totale et toute l'armée suisse reflue précipitamment en direction de Milan. La région de la capitale lombarde est atteinte par les Français un mois plus tard, François Ier ayant pris le temps de s'arrêter en chemin à Turin, chez son parent le duc de Savoie.

Dès les premiers jours de septembre, les Français s'établissent solidement aux alentours du petit bourg de Marignan, sur la route menant de Milan à Lodi. De là, le grand jeu diplomatique reprend de plus belle avec la Papauté, les Milanais et les Suisses, auxquels le roi de France offre une somme coquette en échange de leur départ. Bon nombre d'entre eux sont prêts à accepter le marché mais, le 12 septembre, un agent impérial, le cardinal de Sion, Mathias Schinner, arrive à Milan et commence à intriguer avec énergie dans le but de contrer le travail de sape des émissaires français. Il exhorte ses compatriotes des cantons à passer à l'attaque.

Le 13, dans l'après-midi, il réussit à monter une provocation contre une patrouille fran-

(suite page 31, après l'encart détachable)

Ci-dessus.
La bataille de Marignan, dessin anonyme du temps, à la plume et mis en couleurs. François Ier est reconnaissable à sa cotte et son caparaçon fleurdelysés. Le dessin est une synthèse de plusieurs épisodes de la bataille, à la manière d'une bande dessinée dont on aurait ôté les cadres.
(Voir tous détails dans Tradition *n° 8. Musée Condé de Chantilly, photo Giraudon)*

Marignan 1515 est une simulation de la grande bataille durant laquelle l'ost de François Ier, composé d'une combinaison de cavalerie, d'artillerie et d'infanterie, affronte la redoutable armée suisse, véritable réincarnation de la phalange macédonienne. Deux scénarios vous sont proposés : l'un couvre le premier jour de la bataille alors que le second simule les deux jours d'affrontement, avec une réorganisation pendant la nuit.

VAE VICTIS LA REVUE DU JEU D'HISTOIRE TACTIQUE ET STRATEGIQUE *présente*

MARIGNAN 1515, L'ENCART-JEU

Un jeu d'Eric SIMON

Ce jeu, entièrement détachable, nécessite l'utilisation de deux dés à six faces. L'un des joueurs prend le commandement de l'armée française, l'autre celui de l'armée suisse. L'objectif des deux joueurs est de défaire l'armée adverse, en l'obligeant à dérouter ou en la détruisant en détail.

Le jeu comprend une carte, la règle, les pions à découper et les tableaux d'aide de jeu réunis sur la huitième et dernière page de la règle.

Par commodité, l'abréviation hex. peut être utilisée pour hexagone(s).

0 - Présentation

0.1 - Carte de jeu

Elle représente le champ de bataille des deux journées de l'affrontement, situé à une dizaine de kilomètres au sud-est de Milan [1]. L'échelle est de 150 mètres par hexagone.

La carte présente plusieurs types de terrain ayant chacun des effets sur le mouvement, le combat et le tir des unités.

0.2 - Test de moral

Quand la règle indique qu'une unité doit tester son moral, le joueur qui contrôle cette unité jette deux dés à 6 faces. Si le résultat des dés est inférieur ou égal au moral de l'unité, l'unité a réussi son test. Si le résultat est supérieur, l'unité a échoué son test et doit subir les effets qui s'y rattachent.

Tous les modificateurs de moral s'appliquent au moral de l'unité et non au jet de dés.

1. Ce terrain est, comme le montre une rapide observation de la carte, très morcelé. Une agriculture intensive avait multiplié les canaux d'irrigation, les vergers, les vignes et les plantations en tous genres pour faire du Milanais un « jardin » gigantesque, une province désirable pour tout monarque mais peu praticable pour le déploiement d'une armée.

1 - Pions et marqueurs

La planche de pions regroupe les unités combattantes et les marqueurs.

1.1 - Les unités combattantes

Chaque pion d'unité représente de 200 à 800 hommes (voir le détail de l'ordre de bataille p. 30). Ces unités peuvent être des unités d'infanterie, lansquenets ou piquiers suisses par exemple, ou des unités de cavalerie, comme les compagnies d'ordonnance.

Le recto d'un pion représente l'unité prête au combat, le verso la même unité mais sujette au

désordre. Les causes de désordre, détaillées plus loin, sont multiples : traversée d'un terrain difficile, conséquence du combat, etc.

Chaque pion d'unité porte des armoiries. Ces armoiries servent à identifier les unités faisant partie d'un même corps d'armée. L'armée française en comporte dix, tandis que les mercenaires suisses sont divisés en trois corps (écu suisse avec chiffres romains I, II ou III).

Toutes les unités combattantes portent un certain nombre de valeurs, représentant les diverses capacités de l'unité. Certaines unités n'ont pas toutes les valeurs marquées sur leur pion si elles ne disposent pas des capacités concernées. Ainsi, la gendarmerie française (autrement dit les chevaliers) n'a pas de capacité de tir, étant dénuée d'armes de jet.

Les valeurs portées au verso sont généralement diminuées du fait du désordre, à l'exception du mouvement qui est supérieur (le déplacement d'une unité en ordre est relativement lent du fait de l'obligation de maintenir cet ordre !). A part cela, une unité en désordre ne subit aucune pénalité par rapport à une unité en ordre (exception : pas de charge de cavalerie et pas de hérisson). Une unité ne peut pas volontairement devenir en désordre.

CARACTÉRISTIQUES ET CAPACITÉS DES COMMANDANTS

Rayon de commandement. Valeur indiquant, en nombre d'hexagones, la distance à laquelle un commandant peut délivrer ses ordres aux unités de son corps d'armée (voir 6).

Valeur héroïque François Ier et Bayard seuls disposent d'une capacité à transcender les unités amies dans les conditions difficiles (voir 7.2).

Protection supérieure

Bonus à la mêlée Valeur s'ajoutant à la capacité de mêlée des unités empilées avec le commandant qui en est pourvu. Ces capacités représentent les talents particuliers de certains chefs.

Bonus au tir (chiffre orange). Idem mais pour le tir (Genouillac et Navarro seulement).

Capacité de mouvement

Le verso des pions commandants représente le même chef ayant subi une blessure. Ses capacités sont alors amoindries.

CARACTÉRISTIQUES ET CAPACITÉS DES UNITÉS

Armoiries Indiquant à quel commandant est subordonnée l'unité.

Capacité de mêlée Chiffre représentant la valeur au corps-à-corps de l'unité.

Pion de cavalerie

Moral Chiffre globalisant la cohésion de l'unité, l'entraînement de ses hommes et leur bravoure.

Capacité de tir Chiffre représentant la puissance de tir de toutes les armes de jet de l'unité (arbalètes, arquebuses, canons). De nombreux pions sont sans capacité de tir.

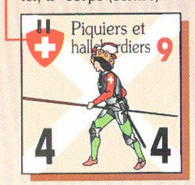
Pion d'infanterie

Protection Symbole représentant l'efficacité des armures portées au sein de l'unité. Trois catégories de protection existent : **supérieure** (dessin d'une cuirasse en acier), **normale** (pas de dessin) ou **faible** (cuirasse en pointillé).

Capacité de mouvement Chiffre représentant la vitesse maximale de déplacement de l'unité.

Les unités suisses de remplacement

Armoiries suisses Ici, IIe corps (centre)



De nombreuses unités de piquiers suisses sont représentées par deux pions. Le premier représente l'unité à plein effectif, le second (distingué par une **grande croix blanche en travers**), la même unité à effectif réduit suite à des pertes subies au combat (moral –1, capacité de mêlée réduite de moitié, protection et mouvement inchangés). Les deux pions ne sont jamais en jeu simultanément.

Les piquiers avec 6 de capacité de mêlée (trois pions au corps central et les neuf pions de l'arrière-garde) n'ont pas de pion de remplacement.

1.2 - Les commandants

Ces pions représentent les commandants de corps d'armée. Sans eux, les unités sont restreintes dans leur capacité de mouvement et leur combat.

Les commandants n'ont pas de valeur de mêlée, de tir ni de moral. Par contre, ils possèdent une capacité de mouvement, un rayon de commandement et, éventuellement, une valeur héroïque ainsi qu'un bonus au tir ou à la mêlée.

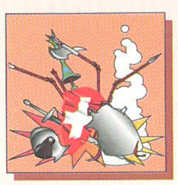
1.3 - Les marqueurs

La planche de pion comporte des marqueurs utiles au déroulement du jeu.

Marqueur Tour : placé sur la piste horaire, le cadran solaire ponctue le déroulement du temps durant la bataille. Chaque tour dure 30 minutes environ la journée et une heure pendant les tours de nuit.

Marqueur de Moral *(en gris, le même, démoralisé)*

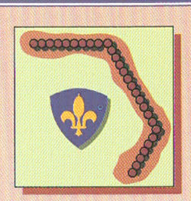
Marqueurs de Moral des corps d'armée : placés sur la piste du moral, ils enregistrent le moral en cours de chaque corps d'armée. Le moral de l'armée suisse commence à 40. De ce fait, un pion à écu suisse représente les dizaines (placé sur la piste des dizaines) et un autre, les unités.



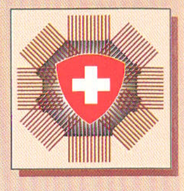
Marqueur Déroute

Marqueur Déroute : identifie les unités en déroute.

Marqueur Fortifications (joueur français uniquement, voir 14.2) **:** permet de dresser de nouvelles positions fortifiées, outre celles existant sur la carte.



Marqueur Fortifications



Marqueur Hérisson

Marqueur Hérisson : identifie les unités d'infanterie ayant adopté cette formation pour contrer une charge de cavalerie.

Marqueur Charge

Marqueur Non commandé

Marqueur Charge de cavalerie : identifie les unités de cavalerie ayant déclaré une charge.

Marqueur Non commandé : identifie les unités situées hors du rayon de commandement du commandant de leur corps d'armée.

2 - Tour de jeu

Marignan 1515 se déroule en un nombre variable de tours, selon le scénario. Un tour de jeu comporte deux séquences similaires, une pour chaque joueur (détail page ci-contre, encadré 2.1). Le Suisse joue en premier à chaque tour dans les deux scénarios.

Le joueur dont c'est la séquence de jeu est appelé le joueur actif, son adversaire est dénommé joueur passif. Ainsi, à chaque tour, le joueur suisse commence par être le joueur actif puis, lorsque sa séquence de jeu est terminée, il devient le joueur passif, le joueur français devenant alors le joueur actif. Lorsque le joueur français a terminé sa séquence de jeu, le tour est terminé.

Attention : le joueur passif peut agir à certaines phases de la séquence de jeu du joueur actif.

Une fois que les deux joueurs (joueur suisse puis joueur français) ont effectué leur séquence complète de jeu, le marqueur Tour est avancé d'un tour.

3 - Orientation des unités

Les unités ont toutes une orientation (voir schéma ci-contre). Les unités empilées ensembles doivent toutes avoir la même orientation : quand une unité entre dans un hex. où se trouvent une ou plusieurs unités amies, le joueur doit obligatoirement orienter l'unité entrant selon l'orientation des unités déjà présentes dans l'hex. (ceci sans dépense de points de mouvement supplémentaires). Les unités empilées ensemble peuvent alors éventuellement continuer leur mouvement si elles ont assez de points de mouvement.

Exceptions :

— une unité en état de déroute n'a plus d'orientation, elle est devenue comme un troupeau pris de panique. Pour les attaques ennemies, une unité en déroute est toujours considérée comme engagée par l'arrière.

— une unité d'infanterie en hérisson fait face dans toutes les directions, tous les hex. l'entourant sont considérés comme des hex. de front.

— les commandants sont toujours considérés comme étant de front.

3.1 - Effets sur le mouvement

Une unité peut entrer uniquement dans l'un de ses hex. de front.

Une unité peut pivoter sur elle-même dans un hex. (c'est-à-dire changer d'orientation) au coût d'un point de mouvement, quel que soit le changement d'orientation.

2.1 - SÉQUENCE DE JEU

Chaque séquence de jeu est organisée de la manière suivante :

1. Vérification de la chaîne de commandement : le joueur actif vérifie que ses unités sont bien à portée de commandement. Celles qui ne le sont plus se voient attribuer un marqueur *Non commandé*, celles qui sont de nouveau à portée de commandement se voient retirer leur marqueur *Non commandé*.

2. Réorganisation des unités : les unités en désordre du joueur actif non adjacentes à une unité ennemie redeviennent en ordre.

Les unités en déroute du joueur actif situées à plus de **quatre** hex. de toute unité ennemie testent leur moral. En cas de réussite, ces unités passent de l'état *Déroute* à l'état *Désordre*.

3. Phase de mouvement : les unités du joueur actif peuvent se déplacer selon les désirs du joueur, en respectant les règles de mouvement. Les unités en déroute doivent effectuer leur mouvement de déroute **avant** tout autre mouvement.

Les unités du joueur actif portant un marqueur *Hérisson* peuvent retirer ce marqueur **à la fin** de la phase de mouvement.

4. Mouvement de retraite *(Attention, phase réservée au joueur passif)* : le joueur passif peut faire reculer d'un hex. ses unités de cavalerie (ou d'arquebusiers pour les Suisses), sous certaines conditions. Il peut faire reculer toutes les unités d'un corps avec un ordre de retraite générale.

5. Tir défensif *(Attention, phase réservée au joueur passif)* : le joueur passif peut faire tirer toutes ses unités à portée de tir d'un ennemi, à condition que ses unités respectent les conditions permettant le tir.

7. Tir offensif : le joueur actif peut faire tirer ses unités à portée de tir d'un ennemi, selon les mêmes conditions.

8. Mêlée : le joueur actif résout dans l'ordre de son choix tous les combats. Les conséquences d'un combat, comme le désordre, la déroute, l'élimination ou les ajustements du moral du corps d'armée, sont appliquées avant de passer à un autre combat.

(puis même séquence pour l'autre joueur).

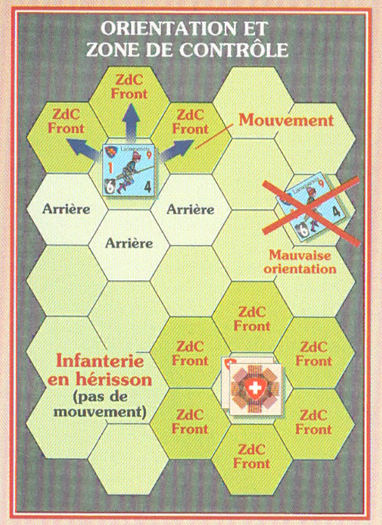
3.2 - Restriction sur les tirs

Une unité peut tirer uniquement à travers ses hex. de front (voir schéma p. 27).

Note : une unité en hérisson perd toute capacité de tir.

3.3 - Effets sur les mêlées

Une unité peut attaquer une unité ennemie uniquement si celle-ci occupe l'un de ses hexagones de front. Une unité qui attaque l'arrière d'une unité ennemie bénéficie d'un modificateur de **+ 2** au combat.



4 - Zones de contrôle

Les unités exercent une Zone de contrôle (ZdC) sur leurs trois hex. de front (schéma ci-dessus). Les commandants et les unités en déroute n'exercent aucune ZdC.

4.1 - Restrictions sur les mouvements

Une unité doit normalement tester son moral pour entrer dans une ZdC ennemie (voir Test d'engagement, 9.2). Une unité dans une ZdC ennemie ne peut en sortir en dehors des cas suivants :

— l'unité déroute;

— son corps d'armée reçoit un ordre de retraite générale pendant une phase de retraite (voir 11);

— c'est une unité de cavalerie face à de l'infanterie uniquement;

— c'est une unité d'arquebusiers suisses face à de l'infanterie uniquement.

Dans tous les cas, une unité ne peut passer directement d'un hex. de ZdC à un autre hex. de ZdC.

4.2 - Effets sur les déroutes

Une unité en déroute ne peut pas traverser une ZdC ennemie. Si toutes ses voies de retraite ont occupées par des ZdC ou des unités ennemies, l'unité en déroute est éliminée (voir 10.1).

4.3 - Effets sur le commandement

Une chaîne de commandement ne peut pas passer par une ZdC ennemie, à moins qu'une unité amie ne soit présente dans l'hexagone.

5 - Empilement

Les joueurs peuvent placer plusieurs pions dans un même hex. en tenant compte des restrictions suivantes.

Des unités des deux camps ne peuvent jamais occuper le même hexagone. Les marqueurs et les commandants ne sont pas pris en compte pour l'empilement.

5.1 - Armée suisse

Les différentes possibilités d'empilement par hex. pour l'armée suisse sont les suivantes :

— l'unité de cavalerie seule;

— une unité d'arquebusiers seule;

— une unité d'arquebusiers plus une unité de piquiers;

— jusqu'à trois unités de piquiers.

5.2 - Armée française

Pour l'armée française, les différentes possibilités d'empilement par hex. sont les suivantes :

— une ou deux unités d'infanterie;

— une ou deux unités de cavalerie;

— une unité d'artillerie plus une ou deux unité d'infanterie.

Des unités de corps différents peuvent s'empiler ensemble si elles respectent les règles précédentes.

6 - Commandement et corps d'armée

Chaque armée est divisée en un certain nombre de corps d'armée : trois pour le Suisse, dix pour le Français. Chaque corps d'armée se compose de plusieurs unités et d'un commandant. Tous les pions d'un même corps d'armée portent des armoiries permettant de les identifier.

6.1 - La chaîne de commandement

Pour être commandée, une unité doit se trouver à une distance en hex. inférieure ou égale au rayon de commandement de son commandant de corps au moment de la phase de commandement.

Le chemin tracé entre l'unité et son commandant est appelé la chaîne de commandement. Pour qu'une chaîne de commandement soit effective, elle ne doit pas traverser un hex. occupé par une unité ennemie ou une ZdC ennemie (dans ce dernier cas, la présence d'une unité amie dans l'hex. permet le passage des ordres).

Si une unité se situe au-delà du rayon de commandement pendant la phase de commandement, elle est alors considérée comme étant non commandée. On place un marqueur *Non commandé* sur le pion et l'unité subit certaines restrictions, selon son type (voir 6.2).

Cas particulier suisse : arquebusiers et cavalerie milanaise

Les arquebusiers suisses forment une unité d'élite composée de volontaires destinés à escarmoucher avec l'adversaire. De même, la cavalerie milanaise forme également une unité à part, avec son propre commandant intégré dans l'unité. Ces unités sont toujours considérées en état de commandement. Elles ne sont rattachées à aucun corps.

Toutes les autres unités subissent les pénalités normales (voir 6.2).

6.2 - Les unités non commandées

En phase de mouvement, une unité non commandée doit, soit rester sur place, soit se déplacer pour se rapprocher strictement de son commandant de corps : chaque hex. dans laquelle elle se déplace doit alors la rapprocher de son commandant. Si, en raison de limite d'empilement ou de présence d'unités ennemies, elle ne peut se rapprocher strictement de son commandant, elle doit arrêter son mouvement. Une

unité non commandée peut se réorienter normalement.

Une unité non commandée ne peut pas volontairement devenir adjacente à une unité ennemie mais elle peut combattre une unité ennemie qui se trouve dans sa ZdC. Elle ne peut pas tirer, sauf en tir défensif sur une unité ennemie dans sa ZdC.

6.3 - Retour sous commandement

Une unité non commandée subit les pénalités de l'absence de commandement jusqu'à ce qu'elle soit à nouveau dans le rayon de commandement de son commandant de corps pendant une phase de commandement.

7 - Les commandants

7.1 - La mort des chefs

Un chef peut être tué suite à un tir ou une mêlée (voir 12.5).

Pour l'armée suisse, les commandants étant élus parmi les capitaines des contingents des cantons, un nouveau commandant peut rapidement remplacer le premier tombé face à l'ennemi. Ce nouveau commandant, représenté par le même pion que celui qui vient de tomber, est placé au tour suivant la mort du commandant au début de la phase de réorganisation de l'armée suisse. La mort d'un commandant suisse occasionne la perte de deux points de moral à l'armée suisse. Il n'y a pas de limite dans le nombre de fois qu'un commandant suisse peut être remplacé.

Pour l'armée française, l'affaire est plus sérieuse. Tout d'abord, s'il s'agit de François Ier, la bataille est perdue pour le joueur français. S'il s'agit d'un autre commandant, le joueur français doit choisir un nouveau commandant parmi les commandants survivants : ce dernier aura la charge de commander son corps initial **et** ce nouveau corps d'armée. Comme pour les Suisses, ce nouveau commandant est choisi et devient effectif au début de la phase de réorganisation du tour suivant.

On le voit, dans les deux cas, les unités d'un corps qui perd son chef deviennent obligatoirement non commandées le tour après la mort de ce chef (puisque la phase de réorganisation suit la phase de commandement).

7. 2 - La valeur héroïque

Seuls deux commandants possèdent une valeur héroïque : François Ier et le chevalier Bayard. La valeur héroïque permet d'annuler la démoralisation d'un corps si certaines conditions sont remplies.

François Ier peut annuler la démoralisation de tout corps de l'armée française. Bayard peut annuler la démoralisation d'un corps composé de cavaliers uniquement.

Les conditions pour annuler la démoralisation d'un corps sont les suivantes : le commandant possédant la valeur héroïque doit s'empiler avec l'une des unités de ce corps et se trouver adjacent à une unité ennemie. Tant que le commandant survit, demeure empilé avec l'une des unités du corps **et** reste adjacent à une unité ennemie, la démoralisation du corps est annulée.

Remarque : un commandant peut annuler la démoralisation d'un seul corps et non de plusieurs simultanément.

7.3 - Le bonus de tir

Le bonus au tir d'un commandant s'applique à toutes les unités de son corps empilées avec lui, mais uniquement quand ces unités tirent seules, sans combiner leur capacité de tir avec d'autres unités adjacentes. Ce bonus au tir est pris en compte comme les autres modificateurs de tir.

7.4 - Le bonus de mêlée

Le bonus de mêlée d'un commandant s'applique à tous les combats auxquels participent des unités empilées avec ce chef, même si des unités situées dans d'autres hex. participent également (à la différence du bonus au tir). Ce bonus en mêlée est pris en compte comme les autres modificateurs de mêlée, en attaque ou en défense.

8 - Moral des corps d'armée

Chaque corps d'armée peut devenir démoralisé pendant la bataille. L'évolution du moral de chaque corps est indiqué sur le tableau de moral à l'aide du pion correspondant au corps d'armée. Un corps d'armée devient démoralisé quand son marqueur de moral atteint 0 sur le tableau (on retourne le pion de moral).

8.1 - L'armée suisse

L'armée suisse est divisée en trois corps d'armée pour ce qui est du commandement mais elle fonctionne comme un seul corps vis-à-vis de son moral. Ainsi, à la différence de l'armée française, l'armée suisse est, dans sa totalité, démoralisée ou non. Si l'armée suisse est démoralisée, le Français gagne la partie.

La baisse du moral suisse

— aucune unité de piquiers suisses n'est affectée par l'échec d'un test de moral ayant pour conséquence normale la mise en déroute de l'unité. Quand une unité suisse en désordre rate un test de moral ou subit un résultat qui la mettrait normalement en déroute, l'unité demeure sur place sans pénalité mais le moral de l'armée suisse est diminué d'un point. La cavalerie milanaise et les arquebusiers peuvent devenir normalement en déroute, ce qui cause **aussi** la perte d'un point de moral.

— toute unité suisse qui rate un test de moral **suite à un tir ou à une mêlée** cause la perte d'un point de moral à l'armée (c umulable avec le cas précédent).

— toute unité totalement détruite cause la perte de deux points de moral à l'armée.

— la mort d'un commandant cause la perte de deux point de moral à l'armée.

— un ordre de retraite à un corps cause la perte de deux points de moral à l'armée.

— si aucune unité française n'est plus adjacente aux fortifications de campagne initiales, le moral de l'armée suisse augmente de deux (une seule fois dans la partie).

— la capture par l'armée suisse de chacun des fermes ou villages suivants augmente le moral de l'armée suisse de deux points : Zivido, Carlotta, Santa Brigida, Brivio. Si les villages sont perdus et repris, les points ne sont pas perdus ou restitués.

8.2 - L'armée française

Chaque corps d'armée français peut devenir démoralisé. Si cinq corps français sont démoralisés au même moment, la bataille s'arrête et la victoire revient au joueur suisse.

La baisse du moral français

— toute unité qui part en déroute cause la perte d'un point de moral à son corps d'armée.

— toute unité éliminée cause la perte de deux points de moral à son corps d'armée.

— la mort d'un commandant cause la perte de deux points de moral à son corps d'armée.

— toute unité en déroute revenant à un état normal permet l'augmentation d'un point au moral de son corps d'armée.

— un ordre de retraite cause la perte de deux point de moral au corps d'armée.

— la mort du connétable de Bourbon cause la perte d'un point de moral pour tous les corps d'armée français.

8.3 - Effets de la démoralisation

Lorsqu'un corps d'armée français devient démoralisé, toute les unités qui le composent subissent les pénalités suivantes.

— une unité en désordre reste en désordre tant que son corps demeure démoralisé.

— une unité en déroute reste en déroute tant que son corps demeure démoralisé.

— aucune unité ne peut entrer volontairement dans une ZdC ennemie.

— tout empilement comportant une unité appartenant à un corps démoralisé souffre d'un modificateur de **– 2** à tous ses tirs et ses mêlées.

— le moral des unités d'un corps démoralisé est diminué de **– 2**.

Une fois qu'un corps français est démoralisé, il ne perd ce statut que grâce à l'intervention de François Ier ou Bayard. Les unités en déroute et en désordre peuvent alors retourner en ordre, permettant au moral de remonter.

9 - Mouvement

Chaque unité possède une capacité de mouvement par tour, exprimée en points de mouvement (PM). Pour entrer dans un hex., une unité dépense le coût en points de mouvement du terrain (voir Table des terrains, page 30).

Pendant la phase de mouvement, le joueur peut déplacer toutes ses unités dans la limite de leur points de mouvement. Le mouvement de chaque unité (ou empilement) doit être terminé avant de passer à une autre. Une unité ne peut avancer que sur un de ses hex. de front.

Les unités se déplacent librement tant qu'elles ne sont, ni en déroute, ni dans une ZdC ennemie, ni non commandées. Pour chacun de ces cas, des restrictions entravent le mouvement des unités (voir les chapitres correspondants).

Pendant son mouvement, une unité doit respecter les limites d'empilement. Il est interdit dans tous les cas d'entrer dans des hex. occupés par des unités ennemies. Pour entrer dans un hex. occupé par une unité amie, une unité doit dépenser un point de mouvement supplémentaire.

Quel que soit le nombre de points de mouvement nécessaires pour entrer dans un hex., une unité peut toujours se déplacer d'au moins un hex. par phase de mouvement (c'est-à-dire que l'artillerie peut toujours avancer d'un hex.).

9.1 - Terrain et désordre

Certains types de terrain peuvent provoquer un désordre sur les unités qui y entrent. Ce désordre peut être automatique ou sujet à un test de moral (voir Table des terrains). Par exemple, toute unité qui entre dans un hex. de cultures denses doit réussir un test de moral, sous peine d'être mis en désordre. Lorsqu'il s'agit d'un désordre automatique, l'unité est d'office mise en désordre (c'est le cas de toute unité franchissant le grand canal ou la rivière).

Ces tests de moral sont à effectuer dans tous les cas de mouvement, comme la retraite, le recul et l'avance après combat, etc.

Exception : les arquebusiers suisses, ayant une formation en tirailleurs, ne testent pas leur moral lorsqu'ils entrent dans un terrain pouvant causer un désordre, ou lorsqu'ils franchissent un cours d'eau.

Une unité **déjà en désordre** qui subit un nouveau résultat de désordre suite à un terrain ne teste pas son moral ni ne part en déroute. Elle reste simplement en désordre.

Lors d'une mêlée, lorsqu'une unité attaque une unité ennemie à travers un cours d'eau, elle doit d'abord subir les effets de cette traversée (test ou désordre automatique) avant de commencer le combat.

9.2 - Test d'engagement

L'engagement correspond au mouvement d'une unité qui devient adjacente à une unité ennemie située dans sa ZdC.

Pour entrer dans une ZdC ennemie, toute unité doit effectuer un test de moral. En cas de réussite, l'unité peut entrer dans l'hex. de ZdC et doit s'y arrêter. En cas d'échec, l'unité arrête son mouvement dans l'hex. où elle se trouve, sans autre pénalité.

Exception : les unités de piquiers suisses sont dispensées d'un tel test de moral. Pour elles, l'entrée dans la ZdC est automatique.

Quand une unité passive est engagée, elle doit elle aussi immédiatement tester son moral, avec un modificateur de **– 2** si elle se fait engager par un hex. d'arrière. En cas d'échec, l'unité engagée devient en désordre. Si elle était déjà en désordre, elle devient alors en déroute. Les unités de piquiers suisses sont soumis à ce test de moral.

9.3 - La charge de cavalerie

L'attaque d'une cavalerie est résolue de la même manière que toutes les autres unités (avec test d'engagement) mais une unité de cavalerie en ordre peut bénéficier d'un bonus sous certaines conditions. Une unité de cavalerie en désordre ne peut pas déclarer de charge.

Une unité de cavalerie peut bénéficier d'un bonus de charge (**+ 2**) si elle entre dans un hex. de route et attaque une unité adjacente, sauf à travers un cours d'eau ou une fortification de campagne ou si l'unité ennemie se trouve dans un village ou une ferme.

On place un pion *Charge* (qui sera retiré à la fin de la phase de mêlée qui suit). Par la suite, tant que l'unité reste adjacente à l'ennemi, elle ne peut plus bénéficier de ce bonus de charge pendant les phases de mêlée suivantes.

9.4 - Le hérisson

Une unité d'infanterie *en ordre* (sauf artillerie française et arquebusiers suisses) peut choisir de se mettre en hérisson :

— soit durant la phase de mouvement adverse, si elle est engagée (pas seulement chargée) par de la cavalerie, moyennant un test de moral réussi (pas de pénalité en cas d'échec).

— soit durant sa propre phase de mouvement, si elle ne se déplace pas. Elle n'a pas alors à recourir à un test de moral.

Une unité en hérisson n'a pas à passer le test d'engagement « normal » du fait d'être engagée par de la cavalerie. Si plusieurs unités d'infanterie sont empilées ensemble, toutes doivent essayer de se mettre en hérisson et elles doivent toutes réussir leur test. Sinon, aucune ne peut se mettre en hérisson (exception : les arquebusiers suisses ne peuvent jamais se mettre en hérisson mais ils n'empêchent pas une unité de piquiers avec laquelle ils sont empilés de le faire et de bénéficier des effets de cette formation).

Une unité d'infanterie pourvu du marqueur *Hérisson* ne peut pas se déplacer. Le marqueur ne pourra être retiré qu'à la fin de la phase de mouvement de son propre camp.

10 - Déroute

Une unité en ordre qui rate un test de moral ou qui subit un résultat de désordre automatique devient en désordre. On retourne le pion de l'unité.

De même, une unité en désordre qui rate un test de moral ou qui subit un résultat de désordre automatique (exceptions : test dû au terrain et unités de piquiers suisses) devient en déroute. On place un marqueur déroute sur l'unité. Une unité en déroute qui subit un nouveau résultat de déroute ou rate un test de moral est éliminée (sauf test de terrain). Une unité d'artillerie qui subit un résultat de déroute est éliminée.

10.1 - Mouvement de déroute

Au début de la phase de mouvement — avant tout autre mouvement normal — les unités du joueur actif en déroute doivent effectuer un mouvement de déroute.

Chaque unité en déroute doit se diriger par le chemin le plus direct vers le bord ami (sud pour le Français, nord pour le Suisse) en dépensant tous ses points de mouvement. Une unité en déroute doit respecter les priorités suivantes (dans cet ordre) :

— hors des ZdC ennemies (sauf si une unité amie occupe l'hex.);

— par l'hex. le moins coûteux en points de mouvement.

Une unité en déroute n'a pas d'orientation et ne dépense donc pas de point d'orientation. A la différence des unités non en déroute, une unité en déroute peut traverser un hex. en dépassant la limite d'empilement, mais elle ne peut s'y arrêter. Si elle peut entrer dans un tel hex. mais n'a pas assez de points pour en sortir, son mouvement est prolongé d'un hex. Chaque unité amie dont l'hex. est traversé par une unité en déroute doit tester son moral (et partir éventuellement en déroute à son tour).

Une unité en déroute qui ne peut effectuer tout son mouvement de déroute (dépenser tous ses points) est éliminée.

Quand une unité atteint le bord de carte ami, elle quitte la table de jeu et elle est considérée comme éliminée, avec le modificateur de moral correspondant.

Dès qu'une unité du joueur actif ou passif subit un résultat de déroute au cours d'une phase quelconque du jeu, on place un marqueur *Déroute* sur cette unité et, avant toute chose, l'unité doit effectuer un mouvement de déroute.

11 - Mouvement de retraite

Les mouvements de retraite sont toujours le fait du joueur passif. Ils ne sont pas obligatoires. Les différents cas de mouvement de retraite sont détaillés ci-dessous. Pour tous ces cas, une unité peut retraiter uniquement dans des hex. qui ne sont pas dans une ZdC ennemie. Si aucun hex. ne remplit cette condition, la retraite est impossible.

Retraite des arquebusiers suisses

Les arquebusiers suisses peuvent retraiter d'un hex. en conservant la même orientation s'ils ne sont pas dans la ZdC d'une unité de cavalerie ennemie. Pour retraiter, les arquebusiers doivent réussir un test de moral, autrement ils restent sur place (sans autre pénalité).

Retraite des unités de cavalerie

Les unités de cavalerie peuvent reculer d'un hex. si elles ne sont pas dans la ZdC d'une unité de cavalerie ennemie, moyennant un test de moral réussi. En cas d'échec, elles ne peuvent pas se déplacer, sans autre pénalité

Ordre de retraite générale

Sur un ordre de retraite générale, toutes les unités d'un corps d'armée doivent retraiter d'un hex. en conservant la même orientation. Cette retraite est automatique et ne demande aucun test de moral pour les unités faisant retraite. Une unité peut quitter une ZdC ennemie avec un ordre de retraite générale. Le moral du corps d'armée est diminué de deux points.

12 - Tir

Toute unité ayant une capacité de tir peut effectuer un tir défensif ou offensif sur une unité ennemie aux conditions suivantes :

— l'unité visée doit être à portée de tir;

— l'unité visée doit se situer dans l'angle de tir (voir schéma ci-contre);

— aucun obstacle ne doit séparer l'unité effectuant le tir et sa cible (voir schéma p. 29);

— l'unité effectuant le tir ne se trouve, ni en hérisson, ni en déroute.

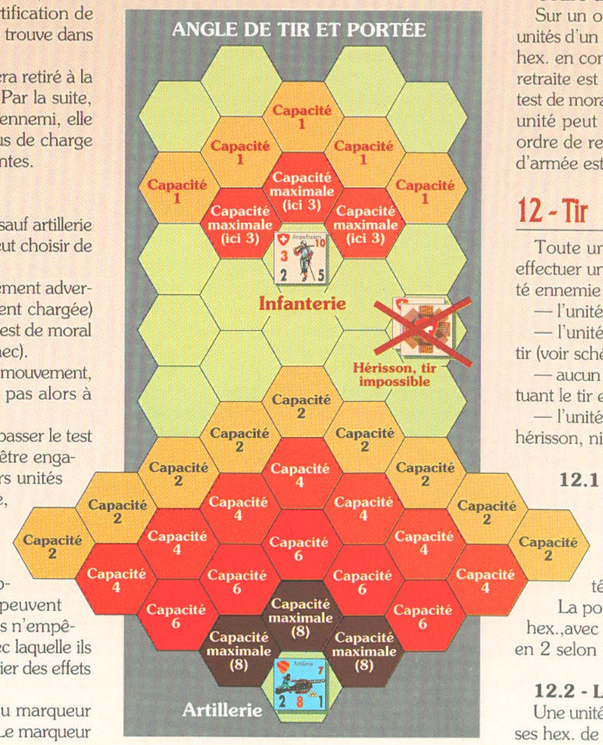
12.1 - La portée de tir

La portée de tir de toutes les unités sauf l'artillerie est de deux hex. Dans tous les cas, la capacité de tir d'une unité (hors artillerie) est limitée à **1** à une portée de deux hex.

La portée de tir de l'artillerie est de quatre hex.,avec une capacité de tir décroissant de 2 en 2 selon la distance (voir schéma ci-contre).

12.2 - L'angle de tir et les obstacles

Une unité peut tirer uniquement dans l'axe de ses hex. de front (voir schéma ci-contre).



Pour le tir à distance, les hex. de cultures denses, les villages, les fermes et les hauteurs, et tout hex. contenant une unité combattante amie ou ennemie (bord d'hex. inclus dans tous les cas), interdisent le tir s'ils se situent au même niveau ou plus haut que le tireur et sa cible.

Une unité située sur un hexagone surélevé par rapport à sa cible peut tirer par dessus un obstacle, sauf si l'unité au niveau inférieur se trouve directement adjacente et derrière un hex. de ferme ou de village (et réciproquement pour un tireur à un niveau inférieur).

12.3 - Restrictions de tir

Une unité d'infanterie en hérisson ou en déroute perd toute capacité de tir. Une unité qui se trouve dans la ZdC d'une unité ennemie doit tirer en priorité sur celle-ci.

Un tir est résolu sur toutes les unités d'un hex. Chaque tir est annoncé et effectué avant de passer au suivant. Une unité ne peut tirer qu'une fois par phase de tir. Une unité ennemie peut être prise pour cible plusieurs fois par phase de tir.

Plusieurs unités amies peuvent cumuler leur capacité de tir pour effectuer un tir commun, mais chaque unité doit être adjacente ou empilée avec une autre unité qui tire sur la même unité ennemie.

La capacité de tir totale indique la colonne de la Table de tir sur laquelle sera résolu ce tir. Par exemple, si deux unités ayant chacune une capacité de tir de 4 tirent sur une cible commune, la capacité de tir totale sera de 8 et la colonne utilisée sera donc la colonne 8-9.

12.4 - PROCÉDURE DE TIR

Le tireur fait la somme des capacités de tir de ses unités. On calcule ensuite l'ensemble des modificateurs qui s'applique.

Protection supérieure : – 1 si l'unité visée porte une protection supérieure.

Protection inférieure : + 1 si l'unité visée porte une protection inférieure.

Arquebusiers suisses : – 1 si l'unité visée consiste en arquebusiers suisses uniquement.

Cultures denses : – 1 si l'unité visée se trouve dans un hex. de cultures denses.

Village : – 2 si l'unité visée se trouve dans un village.

Fortification de campagne : – 2 si l'unité visée se trouve derrière une fortification de campagne. Seules les unités situées au sud d'un côté d'hex. de fortification de campagne peuvent bénéficier de ce bonus.

Ferme fortifiée : – 4 si l'unité visée se trouve dans une ferme fortifiée.

Bonus au tir d'un commandant : + 1 si toutes les unités effectuant le tir sont empilées avec un commandant ayant un bonus de tir.

Tous les modificateurs sont ensuite appliqués sous la forme de décalage de colonne de tir, à raison d'un décalage pour 2 points de modification, à l'avantage du défenseur si la somme est négative, à l'avantage du tireur si la somme est positive. Exemple : un tir sur une ferme fortifiée (– 4) occasionne un décalage de deux colonnes vers la gauche. Après décalage, un éventuel – 1 ou + 1 restant est appliqué au dé.

Attention : dans tous les cas, un tir n'est jamais annulé par les protections, il est résolu sur la colonne la plus faible (capacité 1).

On jette le dé et on obtient le résultat du tir :

— : le tir est sans effet.

Test : chaque unité dans l'hex. doit tester son moral. En cas d'échec, une unité devient immédiatement en désordre, si elle l'était déjà, elle part en déroute.

Test – 1 à Test – 4 : idem mais avec un modificateur au moral.

Désorg. (= désorganisé) : chaque unité de l'hex. rate automatiquement son test de moral.

●, ●●, ●●●, ●●●● : autant d'unités de l'hex., choisies par le joueur en défense, subissent une **Elimination**. Une unité française ou une unité suisse de remplacement qui subit une élimination est retirée du jeu. Une unité suisse de piquiers (sauf les plus faibles) est remplacée par l'unité de remplacement correspondante, en ordre ou en désordre selon son statut.

On applique l'élimination *avant* d'effectuer les test de moral des unités survivantes.

12.5 - Blessure des commandants

Un commandant se trouvant dans un hex. qui subit un résultat d'élimination, suite à un tir ou une mêlée, peut être affecté. Si le résultat du tir ou de la mêlée comprend une élimination, le commandant risque une blessure. On jette un dé et, sur un résultat de 6, le commandant est blessé. S'il était déjà blessé, il rejoint alors le panthéon des héros (plus prosaïquement, la procédure de remplacement est engagée, voir 7.1).

Si toutes les unités d'un hex. où se trouve un chef sont éliminées suite à un tir où une mêlée, on ajoute **+ 2** au dé de blessure. Un chef peut librement dérouter avec des unités en déroute, mais il n'est pas éliminé par une impossibilité de déroute, et il peut toujours se replacer avec l'unité amie la plus proche s'il est isolé.

EXEMPLE DE TIR

Un canon et deux unités de Gascons adjacents cumulent leur force pour tirer à deux hex. de distance, sur une unité d'arquebusiers suisses en cultures denses. La capacité du canon est de 6, celle de chaque Gascon est de 1 (infanterie à deux hex.). Le total fait donc 8.

On additionne les modificateurs : arquebusiers suisses (– 1), cultures denses (– 1). Avec un total de – 2, le tir est donc décalé d'une colonne, pour arriver à 6-7. Le joueur jette le dé et obtient 4. L'unité suisse passe un simple test de moral.

13 - Mêlée (combat)

Toute unité ayant une capacité de mêlée peut attaquer une unité ennemie si les conditions suivantes sont respectées.

Chaque mêlée est déclarée et résolue hex. par hex., des unités de différents hex. pouvant cumuler leurs capacité de mêlée pour attaquer un seul hex. occupé par l'ennemi. Une unité en déroute ne peut pas combattre.

13.1 - Restrictions de mêlée

Les restrictions suivantes s'appliquent à la mêlée :

— une unité du joueur actif peut attaquer uniquement les unité ennemies situées dans ses propres hex. de front, c'est-à-dire sa ZdC.

— chaque unité du joueur actif doit obligatoirement attaquer une unité dans sa ZdC, s'il s'en trouve une.

— un hexagone ne peut être attaqué qu'une seule fois lors d'une phase de combat.

— un empilement d'unités ennemies doit être traité comme un tout. Il est interdit d'attaquer une seule unité d'un empilement ennemi.

— une unité du joueur actif ne peut pas attaquer plus d'un hex. à la fois.

— toutes les unités ennemies situées dans les ZdC des unités du joueur actif doivent être attaquées par au moins une unité, dans la limite de la restriction précédente.

13.2 - PROCÉDURE DE MÊLÉE

Le joueur actif choisit l'ordre de résolution des différents combats, il choisit aussi la répartition de ses unités aux divers combats dès lors que les conditions ci-dessus sont respectées.

Si plusieurs unités de part et d'autre participent à un combat, leurs capacités de mêlée sont additionnées.

On évalue le rapport de force en comparant les unités qui attaquent avec les unités qui défendent. Le rapport de force est arrondi à l'avantage du défenseur (2,4/1 devient 2/1). Ce rapport de force détermine la colonne retenue sur la Table de mêlée pour en déterminer l'issue.

On détermine ensuite tous les modificateurs pouvant s'appliquer à ce combat :

Meilleur moral : + 1 ou **– 1** selon le camp qui bénéficie du meilleur moral. Ce bonus ou malus ne peut s'appliquer que si le moral de toutes les unités d'un camp est supérieur à celui de tous ses adversaires.

Meilleure protection : + 1 ou **– 1** selon le camp avec la plus forte protection. Ne peut s'appliquer que si toutes les unités impliquées bénéficient d'une meilleure protection que leur adversaire.

Corps démoralisé : - 2 ou **+ 2** si le joueur français a une ou plusieurs unités impliquées dans le combat appartenant à un corps démoralisé.

Charge de cavalerie : + 2 si une unité de cavalerie appartenant au joueur actif bénéficie d'un marqueur *Charge*, à moins que les unités ennemies ne soient en hérisson (dans ce cas, ce bonus ne s'applique pas).

Bonus de commandant : + 1 ou **– 1** si un commandant ayant un bonus de mêlée est empilé avec une unité participant au combat. Si chaque camp a un tel commandant impliqué dans un même combat, leurs bonus s'annulent.

Hérisson face à de l'infanterie : – 1 ou **+ 1** si une unité en hérisson combat une unité d'infanterie ennemie (le camp ayant l'unité en hérisson souffre du malus).

Attaque sur l'arrière : + 2 si les unités du joueur actif attaquent l'arrière d'une unité ennemie.

Attaque contre unité en déroute : + 4 (dont **+ 2** d'arrière inclus).

Tous les autres modificateurs de terrain sont présentés dans la Table des terrains. Le modificateur de pente s'applique toujours à l'avantage du celui qui se trouve en hauteur, en attaque et en défense. Les modificateurs de fortifications ne peuvent s'appliquer que si l'unité se trouve au sud du côté de l'hex. défendu.

Les modificateurs sont pris en compte de la même manière que pour le tir : on fait leur somme et on décale le rapport de force d'une colonne pour 2 points de modification. L'éventuel **+ 1** ou **– 1** restant est appliqué au dé.

On applique immédiatement le résultat du combat avant de passer à un autre combat ou à la phase suivante.

Résultats des mêlées

Les résultats de mêlée sont similaires à ceux des tirs, à la différence que l'attaquant comme le défenseur peuvent être affectés.

13.3 - Avance après combat

Si toutes les unités du joueur passif sont éliminées ou mises en déroute à l'issue d'un combat, le joueur actif peut faire avancer une à toutes ses unités ayant participé à ce combat dans l'hex. laissé vide par le défenseur (en respectant les règles d'empilement). Les unités avançant dans cet hex. peuvent modifier leur orientation. La décision d'avancer doit être prise immédiatement à l'issue du combat, avant de passer à un autre.

Cette avance n'occasionne, pour les unités actives comme passives, aucun test d'engagement pour avance en ZdC ennemie (mais peut occasionner des tests de terrain).

C
B
A
D
E
V
Y
W
X
Z
LES OBSTACLES AU TIR
W ne peut pas tirer sur B car le village le masque, mais non plus sur A car l'hex. de cultures denses gêne aussi la vue. Le canon C, situé sur une hauteur, peut tirer par-dessus les unités amies D et E, sur les piquiers suisses V, X, Y et Z, mais pas sur l'unité W, située juste derrière le village (car le bord d'hex. de village masque la vue). E peut tirer sur V et sur Y, mais D ne peut tirer sur quiconque (V est masqué par l'unité amie E, et X et Y sont masqués par les cultures denses).

EXEMPLE DE COMBAT

Deux unités de cavalerie française empilées avec Bayard décident, pendant leur phase de mouvement, d'engager une unité de piquiers suisses en désordre à protection normale, adjacente à la route. Pour entrer dans l'hex. de ZdC de l'unité suisse, chaque unité de cavalerie teste son moral. L'une échoue et doit arrêter son mouvement. L'autre entre dans l'hex. avec Bayard.

Le Suisse peut alors choisir de tenter de se mettre en hérisson ou subir un test de moral d'engagement. Le Suisse décide naturellement de tenter un hérisson mais il échoue. Il doit alors tester son moral pour être engagé. Il échoue encore mais, comme les piquiers suisses ne partent jamais en déroute, l'unité reste en désordre et le moral de l'armée baisse d'un point. On place un marqueur *Charge* sur l'unité française car elle se trouve sur un hex. de route.

En phase de mêlée, le combat proprement dit est résolu. Le pion de gendarmes français (8 de capacité de mêlée) affronte une capacité adverse de 4. Le rapport de force est de 2/1. Les modificateurs sont maintenant additionnés : charge (+ 2), Bayard (+ 1), meilleure armure (+ 1) et meilleur moral (+1). Le total donne donc + 5. Le joueur français va donc bénéficier d'un décalage de deux colonnes (deux fois + 2) et d'un + 1 au dé.

Le joueur français se retrouve donc à la colonne 4/1. Il jette le dé, obtient 2, ce qui donne 3 avec le modificateur. Le résultat est une perte plus un test à – 3. L'unité suisse est donc remplacée (par une unité de remplacement du même type en désordre) et elle doit ensuite tester son moral avec – 3.

14 - Règles de scénario

Marignan 1515 peut se jouer en deux scénarios, qui représentent, soit la première journée de la bataille, soit les deux jours complets pour une partie plus acharnée.

14.1 - LA PREMIERE JOURNÉE

Placement de l'armée française

Le placement de chaque chef de corps d'armée est donné précisément. Les unités de chaque corps sont à placer dans le rayon de commandement de leur chef.

François Ier (maison du Roi) : 1022
Duc de Bourbon : 1614
Chevalier Bayard : 1022
La Palice : 2113
Trivulce, maréchal de France : 1019
Duc de Bouillon : 1721
Duc d'Alençon : 1124
Duc de Guise (Bandes noires) : 1519
Genouillac (artillerie royale) : 1513
Pedro Navarro (bandes du Piémont) : 1512

Entrée de l'armée suisse

L'armée suisse entre sur la carte par la grand route, venant de Milan (hex. 1201) au premier tour. Les unités de l'avant-garde entrent les premières, suivies de celles de la colonne centrale (avec un point de mouvement en moins pour ce tour) et des unités de l'arrière-garde fermant la marche (avec deux points de mouvement en moins pour ce tour).

Le joueur suisse fait entrer à sa guise les arquebusiers et la cavalerie milanaise, par le bord nord.

Fin du scénario

Ce scénario prend fin à 23 h (les nuages cachent alors la pleine lune, interdisant la poursuite du combat).

Moral des corps d'armée

Le moral initial de chacun des corps d'armée français (sur la piste de Moral), est le suivant :

— maison du Roi, moral de 5
— corps du duc de Bourbon, moral de 8
— corps du chevalier Bayard, moral de 4
— corps de la Palice, moral de 5
— corps de Trivulce, moral de 4
— corps du duc de Bouillon, moral de 3
— corps du duc d'Alençon, moral de 7
— corps des Bandes noires, moral de 5
— artillerie royale, moral de 10
— bandes du Piémont, moral de 5.

Moral de l'armée suisse : 40

Les Tours de nuit

Les trois tours de jeu à partir de 20 h sont des tours de nuit (ils durent une heure chacun).

Durant les tours de nuit, le rayon de commandement de tous les commandants est diminué de un. Ainsi un rayon de commandement de 3 tombe à 2.

Condition de victoire

Dans ce premier scénario, le Suisse remporte la victoire s'il réussit à tuer François Ier ou si cinq corps d'armées français sont démoralisés. Le Français remporte la victoire si l'armée suisse est démoralisée. Tous les autres cas correspondent à une partie nulle.

14.2 - LES DEUX JOURS DE LUTTE

Le placement des unités, l'entrée de l'armée suisse, le moral initial de tous les corps français et de l'armée suisse sont similaires au premier numéro. Les règles de nuit sont similaires.

Fin du scénario

La durée des combats le premier jour est la même, la reprise du combat au matin s'étend sur huit tours.

Réorganisation des armées

A la fin du dernier tour de nuit, le combat s'arrête et les joueurs peuvent réorganiser leurs armées avant le petit jour.

1. Tout d'abord, on fait reculer d'un hex. toutes les unités françaises adjacentes à l'ennemi, vers le Sud si possible. Une unité qui se trouve dans l'impossibilité de reculer à cause des unités ou des ZdC ennemies, n'est pas éliminée.

2. Toutes les unités en désordre reviennent en ordre. Toutes les unités en déroute, hors celles qui sont sorties de la carte, reviennent en ordre. Le moral des corps d'armée français est ajusté en conséquence.

3. Les unités non commandées sont placées dans le rayon de de leur commandant de corps. On retire le marqueur *Non commandé*.

4. Toutes les autres unités peuvent être déplacées du moment qu'elles demeurent dans le rayon de commandement de leur commandant de corps. Les commandants demeurent immobiles. Le Français effectue sa réorganisation en premier. Aucune unité ne peut se placer adjacente à des unités de l'adversaire.

Le joueur français peut placer ses quatre marqueurs *Fortifications* dans le rayon de commandement d'un chef de corps d'armée.

Conditions de victoire

Dans ce second scénario, le Suisse remporte la victoire s'il réussit à tuer François Ier ou si cinq corps d'armée français sont démoralisés. Le Français remporte la victoire si l'armée suisse est démoralisée ou si elle n'a pas atteint ses conditions de victoire avant la fin du scénario. ❐

Marignan 1515 a été conçu par Eric Simon
Essais et mise au point : Théophile Monnier, Nicolas Pilartz, Nicolas Stratigos.
Remerciements à Kevin Zucker et Laurent Henninger pour leur précieux conseils.

MARIGNAN

Ordre de bataille

Armée française

La Maison du Roi (trois unités) : la garde écossaise, la garde des gentilhommes, les archers du Roi.

Corps du duc de Bourbon, connétable de France : onze unités de lansquenets.

Corps du chevalier Bayard : deux unités de gendarmes, une unité de chevau-légers.

Corps de Jacques de Chabannes, seigneur de La Palice, maréchal de France : cinq unités de gendarmes.

Corps de Jean-Jacques Trivulce, maréchal de France : deux unités de gendarmes, deux unités de gendarmes génois.

Corps du duc de Bouillon : deux unités de gendarmes, une unité de chevau-légers.

Corps du duc d'Alençon : dix unités de lansquenets.

Corps des Bandes noires du duc de Guise : huit unités de Gueldrois.

Artillerie royale, commandée par Jacques, dit Galiot, de Genouillac : neuf unités d'artillerie.

Bandes de Piémont du capitaine Pedro Navarro : huit unités de Gascons.

Chaque unité de gendarmes ou chevau-légers français représente environ 500 hommes. Chaque unité d'infanterie représente de 800 à 1 000 hommes. Chaque unité d'artillerie représente environ huit canons lourds et 30 canons légers, servis par 200 hommes.

Armée suisse

Colonne d'avant-garde : 13 unités de piquiers, hallebardiers et lansquenets.

Colonne centrale : 18 unités de piquiers, hallebardiers et lansquenets.

Colonne d'arrière-garde : neuf unités de piquiers, hallebardiers et lansquenets.

Troupe d'arquebusiers : cinq unités.

Cavalerie milanaise : une unité de gendarmes de la maison du duc de Milan.

Chaque unité suisse de piquiers, hallebardiers et lansquenets représente 500 hommes à effectif plein, ou 300 à effectif réduit. Chaque unité d'arquebusiers représente 200 hommes. La cavalerie milanaise compte 200 hommes. ❐

TABLE DES TERRAINS

	Culture dense	Culture	Rivière Gd canal	Canal	Pont	Village et fortif.	Ferme fortifiée	Route	Grand route	Pente
Mouvement (coût en PM)	2	1	+ 3 artil. interdite	+ 2	+ 1	2/+2 village/fortif.	2	1	1/2	—
Désordre	Test	Non	Oui	Test	Test	Test	Test	Non	Non	Non
Mêlée	—	—	—	—	—	- 2 à l'assaillant	- 3 à l'assaillant	—	—	- 1/+ 1 plus bas/plus haut
Tir	- 1 au tireur	—	—	—	—	- 2 au tireur	- 4 au tireur	—	—	—

TABLE DES RÉSULTATS DE TIR

DÉ	CAPACITÉ DE TIR (ou total des capacités en cas de tirs multiples sur une même cible)												
	1	2-3	4-5	6-7	8-9	10-11	12-13	14-15	16-17	18-19	20-21	22-23	24-25
1	—	—	—	—	—	Test	Test	Test - 1	Test - 2	Test - 3	○Test - 3	○Test - 4	○Test ○ - 4
2	—	—	—	—	Test	Test	Test - 1	Test - 2	Test - 3	○Test - 3	○Test - 4	○Test ○ - 4	Désorg. ○ ○
3	—	—	—	Test	Test	Test - 1	Test - 2	Test - 3	○Test - 3	○Test - 4	○Test ○ - 4	Désorg. ○ ○	Désorg. ○ ○ ○
4	—	—	Test	Test	Test - 1	Test - 2	Test - 3	○Test - 3	○Test - 4	○Test ○ - 4	Désorg. ○ ○	Désorg. ○ ○ ○	Désorg. ○ ○ ○
5	—	Test	Test	Test - 1	Test - 2	Test - 3	○Test - 3	○Test - 4	○Test ○ - 4	Désorg. ○ ○	Désorg. ○ ○ ○	Désorg. ○ ○ ○	Désorg. ○ ○ ○ ○
6	Test	Test	Test - 1	Test - 2	Test - 3	○Test - 3	○Test - 4	○Test ○ - 4	Désorg. ○ ○	Désorg. ○ ○ ○	Désorg. ○ ○ ○	Désorg. ○ ○ ○ ○	Désorg. ○ ○ ○ ○

MODIFICATION À LA CAPACITÉ DE TIR
(1 décalage de colonne pour 2 points. En cas de total impair, le point restant est appliqué au dé)

- Cible à **protection supérieure** : – 1
- Cible à **protection inférieure** : + 1
- Cible = **arquebusiers suisses** : – 1
- Cible dans **cultures denses** : – 1
- Cible en **village** ou **fortification** : – 2
- Cible dans une **ferme fortifiée** : – 4
- **Commandant avec bonus de tir** : + 1
- ● = **1 unité éliminée**

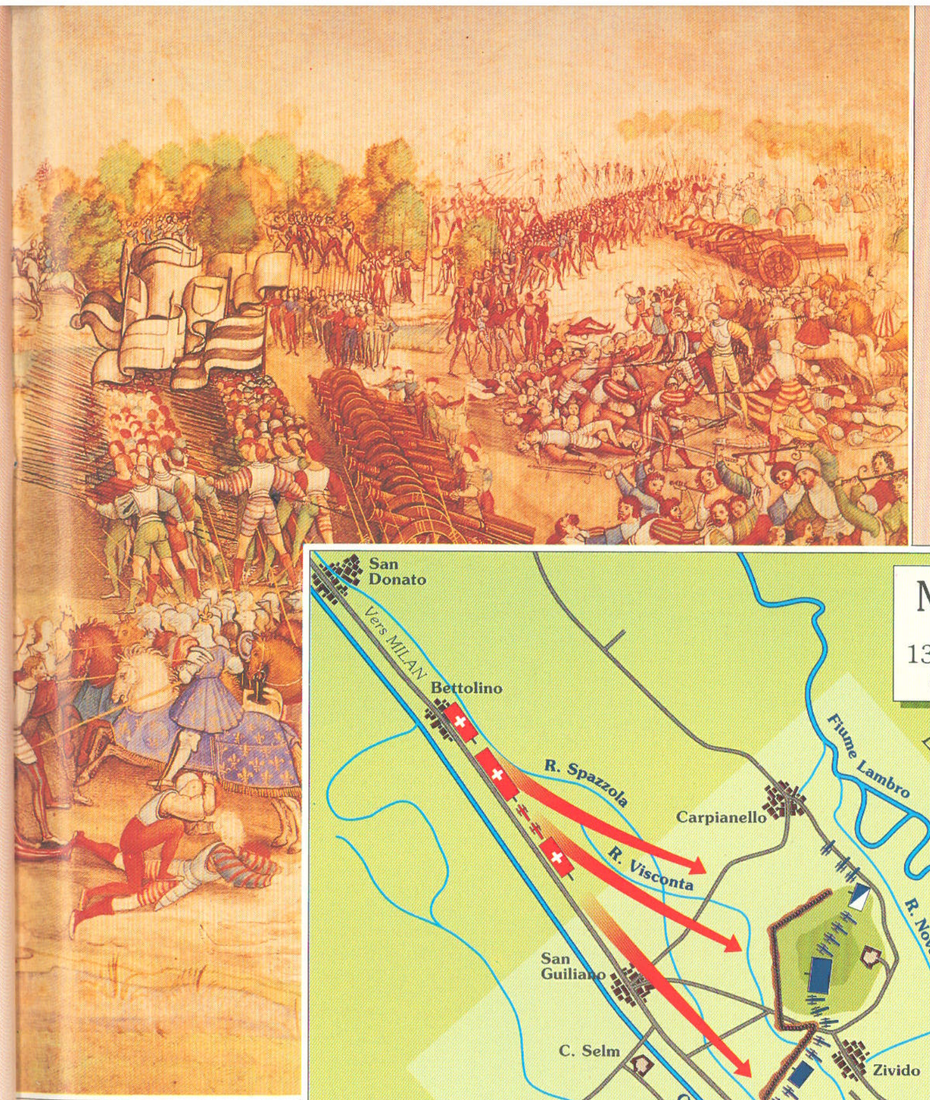
Tir minimal : aucune protection ne peut annuler un tir (utiliser colonne 1)

TABLE DES RÉSULTATS DE MÊLÉE

DÉ	RAPPORT DE FORCE (total des capacités de mêlée de l'attaquant, divisé par le total des capacités de mêlée du défenseur)													
	1/4		1/3		1/2		1/1		2/1		3/1		4/1	
	Att.	Déf.	Att.	Déf.	Att.	Déf.	Att.	Déf.	Att.	Déf.	Att.	Déf.	Att.	Déf.
0	Désorg. ○○○○	—	○ Test ○ - 4	—	○ Test - 3	—	Test - 2	—	Test - 1	Test	Test	Test	—	Test - 1
1	Désorg. ○○○	—	○ Test - 4	—	Test - 3	—	Test - 1	—	Test	Test	Test	Test - 1	—	Test - 2
2	○ Test ○ - 4	—	○ Test - 3	—	Test - 2	—	Test - 1	Test	Test	Test	—	Test - 1	—	Test - 3
3	○ Test - 4	—	Test - 3	—	Test - 1	—	Test	Test	Test	Test - 1	—	Test - 2	—	○ Test - 3
4	○ Test - 3	—	Test - 2	—	Test - 1	Test	Test	Test	—	Test - 1	—	Test - 3	—	○ Test - 4
5	Test - 3	—	Test - 1	—	Test	Test	Test	Test - 1	—	Test - 2	—	○ Test - 3	—	○ Test ○ - 4
6	Test - 2	—	Test - 1	Test	Test	Test	—	Test - 1	—	Test - 3	—	○ Test - 4	—	Désorg. ○○○
7	Test - 1	—	Test	Test	Test	Test - 1	—	Test - 2	—	○ Test - 3	—	○ Test ○ - 4	—	Désorg. ○○○○

MODIFICATION AU RAPPORT DE FORCE
(1 décalage de colonne pour 2 points. En cas de total impair, le point restant est appliqué au dé)

- Bénéficiant du **meilleur moral** : + 1/– 1
- Bénéficiant de la **meilleure protection** : + 1/– 1
- Présence de troupes **démoralisées** : – 2/+ 2
- **Charge de cavalerie** (sauf contre hérisson) : + 2
- **Hérisson** face à infanterie : – 1/+ 1
- Attaque **sur l'arrière** : + 2
- Attaque **sur unité en déroute** : + 4
- **Commandant à bonus de mêlée** : + 1/–1
- **Et modificateurs de terrain** (voir table)
- ● = **1 unité éliminée**



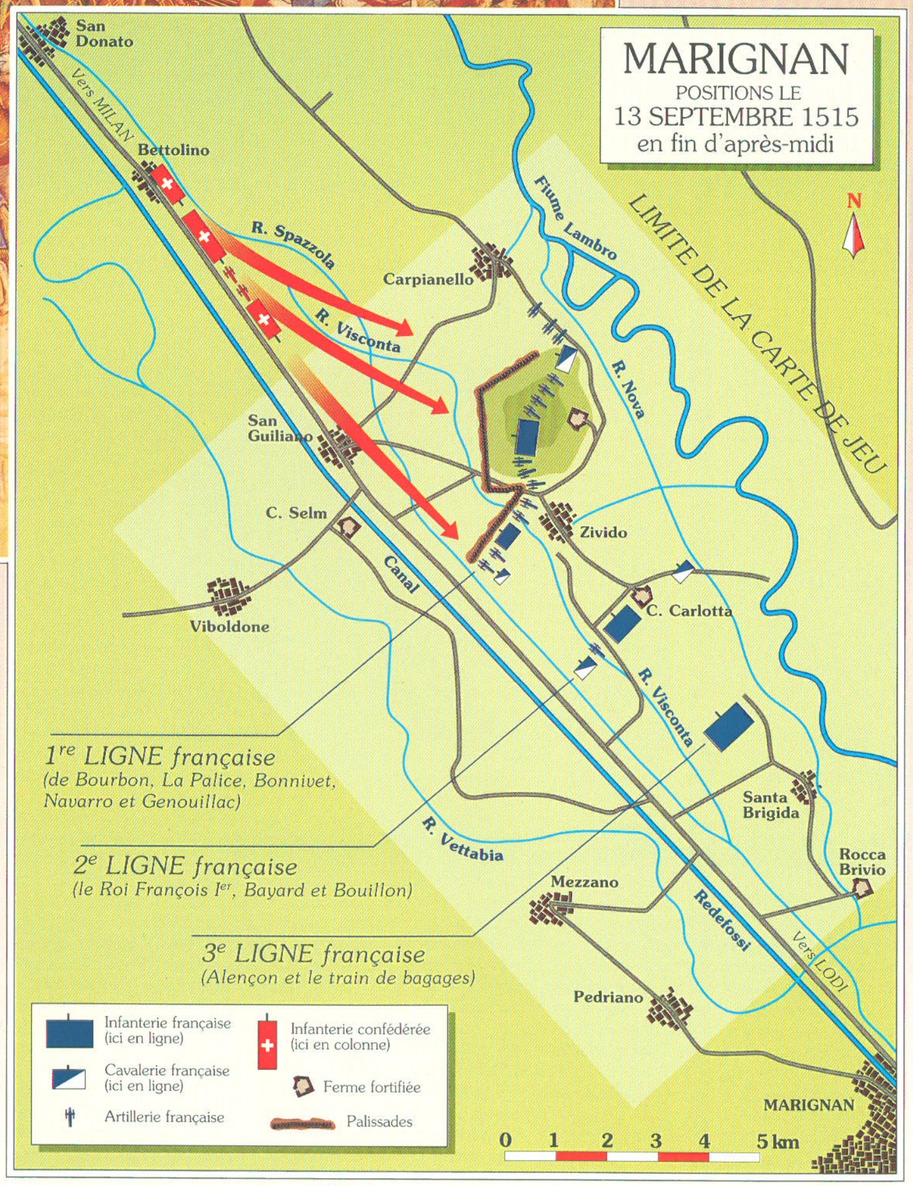
Les Français en défense

Le terrain où va se dérouler la bataille est presque parfaitement plat mais entrecoupé d'innombrables haies et canaux qui le compartimentent à l'extrême. La route par laquelle les Suisses arrivent est légèrement surélevée par rapport à la plaine et seule une petite ondulation de terrain court sur cette dernière, selon un axe sud-ouest/nord-est. C'est sur cette élévation que les Français ont pris appui. Leur dispositif est articulé en trois lignes. Sur la première, commandée par les meilleurs chefs (le connétable de Bourbon, La Palice, l'amiral de Bonnivet, l'ingénieur espagnol Pedro Navarro et Galiot

(suite au verso)

(suite de la page 22)

çaise et le résultat ne se fait pas attendre : les Suisses se regroupent sur la grand'place de Milan et décident de marcher sur le camp français qu'ils atteignent en fin d'après-midi. Leur armée se compose de 20 000 piquiers et hallebardiers — répartis en trois corps principaux et qui constituent le gros de l'armée —, d'environ un milliers d'arquebusiers et d'arbalétriers, qui escarmouchent en « enfants perdus », une dizaine de petites pièces d'artillerie dont ils ne savent pas bien se servir et quelques centaines de cavaliers italiens, incapables de rivaliser avec les compagnies d'ordonnance françaises.



(Infographie François Vauillier © VaeVictis)

de Genouillac, ces deux derniers étant responsables de l'artillerie), on trouve 64 canons et 200 pièces légères, 10 000 arbalétriers et arquebusiers de l'infanterie franco-gasconne, protégés par leurs pavois reliés entre eux par des cordes, puis, immédiatement derrière, 10 000 lansquenets et 5 000 gendarmes des compagnies d'ordonnance. L'ensemble est renforcé par un petit parapet en terre garni de palissades.

La deuxième ligne, commandée par le roi, assisté de Bayard et du duc de Bouillon, comprend 5 500 lansquenets et 5 000 cavaliers regroupant la Maison du roi, le reste des compagnies d'ordonnance et les chevau-légers. Huit canons lourds et une petite centaine de pièces légères forment toute l'artillerie. Aucune fortification de campagne ne protège cette deuxième ligne.

En troisième ligne, le duc d'Alençon commande le reste de l'armée, soit environ 10 000 lansquenets sans aucune artillerie. Le train de bagages est sous sa protection. Ainsi, même si on prévoit de former deux lignes de réserve, l'essentiel de l'armée est placée en avant.

Le commandement français est assuré par le connétable de Bourbon, assisté des deux chefs de l'artillerie. Les grands capitaines commandent des ailes, des compagnies ou des régiments. Le jeune roi, lui, n'a qu'un rôle bien modeste, il doit mener des charges de cavalerie, se montrer pour raffermir le moral des hommes et payer de sa personne, parfois en s'exposant dangereusement. La présence du brave Bayard à ses côtés est donc parfaite. Une vieille tradition militaire française — comme à Bouvines en 1214 — est respectée : le roi est présent au combat, y participe et risque sa vie mais il n'assure pas le commandement stratégique et tactique, du fait de sa faible compétence dans ces domaines.

(Infographie François Vauvillier © VaeVictis)

La terrible puissance suisse

Arrivant de Milan en ordre de bataille sur la route, les Suisses engagent immédiatement le combat. La première colonne suisse attaque sur la gauche du dispositif français et parvient à s'emparer de sept ou huit canons. Elle commence à creuser une énorme brèche dans la ligne française d'infanterie qui connaît un début de panique. Les chefs français réussissent tant bien que mal à enrayer ce processus alors que les piquiers suisses s'enfoncent dans la profondeur de l'infanterie française. Malgré les pertes causées par la puissance de choc des Suisses, les Français se reprennent peu à peu. Ce début de panique maîtrisé, les arquebusiers et les canons entrent en action. Plusieurs compagnies d'ordonnance font même quelques charges sur les flancs de la colonne suisse, afin de la stopper, ou du moins la ralentir.

Mais les deux autres colonnes n'ayant pas été ralenties, la situation des positions françaises qui leur sont directement opposées est beaucoup plus catastrophique. Le centre et la droite française sont enfoncés. Le connétable de Bourbon, Genouillac et Navarro gardent leur sang-froid et parent à l'adversité. Bourbon ordonne à la gendarmerie de charger à nouveau les flancs des Confédérés et il doit même faire intervenir la totalité des compagnies d'ordonnance, tenues en réserve en deuxième ligne. Dans le même temps, Navarro rallie ses Gascons et les fait reculer lentement, sans cesser de tirer. Pour permettre à cette périlleuse manœuvre de décrochage de réussir, l'infanterie lourde des lansquenets tente encore d'absorber le gros du choc suisse.

Au bout de quelque temps, toute la première ligne française est parvenue à reculer en bon ordre et à se rétablir un kilomètre et demi plus au sud. Le soleil est maintenant couché.

Nouvel effort des Suisses à la nuit

Les Confédérés lancent alors un deuxième assaut, cette fois axé principalement sur le centre français. Les lansquenets allemands qui s'y trouvent, subissant des pertes terribles, croient à une trahison et commencent à paniquer. La situation n'est rétablie qu'au prix de nombreuses charges de la cavalerie française, Français I[er] en tête, afin de rassurer les mercenaires allemands. L'artillerie et les tireurs participent activement au carnage. Les Suisses tentent encore de progresser en ordre mais la bataille est devenue d'une confusion extrême. Chacun combat où il peut et, surtout, où il se trouve. Toute direction d'ensemble est désormais devenue impossible.

Aucun de ces combats n'ayant été décisif, les Français parviennent, vers onze heures du soir, à se maintenir fermement sur leurs positions. Peu avant minuit, la lune est masquée par des nuages. Des combats sporadiques se déroulent encore ça et là, dans la confusion la plus totale, mais, peu à peu, les deux armées cessent toute action et campent sur leurs positions. Dans les deux camps, on se regroupe et on se réorganise à la faveur de la nuit. Les pionniers français travaillent à édifier de nouvelles positions retranchées, surtout pour protéger les canons. Profitant des feux allumés imprudemment par les Suisses, l'artillerie française effectue quelques tirs sur le camp ennemi, en pleine nuit, ce qui cause de nouvelles pertes chez les Confédérés, déjà lourdement saignés par le feu français.

Le carnage final

Au matin, les trois colonnes suisses attaquent à nouveau. Celle de gauche reste relativement passive tandis que celle de droite parvient presque à enfoncer l'aile gauche française et que celle du centre — la plus massive — bute sans succès sur le centre français, remarquablement fortifié et protégé par une forte concentration de pièces d'artillerie et de tireurs. La cavalerie française doit là encore effectuer de multiples charges pour enrayer l'avance des Confédérés mais les Français tiennent bon.

Vers onze heures du matin, le moral des Suisses, sérieusement ébranlé par la résistance française et les pertes causées par l'artillerie, cède définitivement lorsqu'apparaissent les premiers éléments de la cavalerie vénitienne. Toute l'armée des cantons commence à refluer à peu près en bon ordre, poursuivie par les estradiots et les lansquenets. Cette retraite tourne bientôt au carnage car de nombreux partis de Suisses tombent entre les mains des lansquenets allemands, qui les massacrent dans des conditions atroces.

Les pertes suisses s'élèvent à environ 9 000 à 10 000 hommes (soit près de 50 % de leur armée !) tandis que celles de leurs adversaires sont d'environ 5 000 à 8 000 hommes (soit un quart de l'armée française).

Principal artisan de la victoire, l'artillerie vient de conquérir ses lettres de noblesse sur le champ de bataille. Quant au système tactique suisse, il devient caduc. Les troupes des cantons vont jouer maintenant un rôle classique d'infanterie lourde sans plus pouvoir, à elles seules, gagner des batailles. Désormais, les armées victorieuses sont celles qui comprennent des formations variées et équilibrées (infanterie lourde et légère, cavalerie lourde et légère, artillerie), et qui pratiquent surtout la combinaison de ces armes.

Enfin, la victoire de Marignan permet à François I[er], après de nouvelles et longues tractations diplomatiques, de signer la « Paix perpétuelle » avec les Suisses, qui consacre leur neutralité et leur lien étroit avec la France. ❐

WORLD IN FLAMES
LA STRATÉGIE À L'ÉTAT PUR

MONUMENT du jeu d'histoire, *World in Flames* s'est imposé comme le premier jeu stratégique sur l'ensemble de la Seconde Guerre mondiale. *VaeVictis* vous présente ici ce jeu grandiose. Nous aurons l'occasion, à travers d'autres articles, de revenir sur les extensions et le fonctionnement de ce monstre grand-stratégique.

Par Alexis STENBOCK-FERMOR

Toute la Seconde Guerre mondiale sur un plateau de jeu : des armées immenses — unités terrestres, escadrilles aériennes, flottes de porte-avions et de cuirassés — qui s'affrontent sur tous les théâtres d'opérations; les économies nationales toutes entières consacrées à la production d'armement; le jeu des diplomates qui alternent pressions et faveurs pour obtenir les alliances des pays mineurs… des nations entières sous vos ordres, prêtes à se disputer la conquête du monde. *World in Flames* est le rêve ultime de tous les passionnés de stratégie, un jeu où se combinent engagements militaires, gestion de la production et diplomatie sur l'ensemble de la Seconde Guerre mondiale, sur les front occidentaux comme sur les fronts orientaux.

Edité par Australian Design Group — une société qui se consacre exclusivement à ce jeu —, *World in Flames* en est à sa cinquième édition, sans compter les nombreuses et très intéressantes extensions [1]. Il est également possible de simuler la Grande Guerre grâce au supplément *Fatal Alliance*.

World in Flames se situe dans la lignée des simulations dites grand-stratégiques, comme par exemple *Third Reich*. Les joueurs sont ici bien loin des préoccupations tactiques du champ de bataille mais ils sont confrontés à des choix économiques et des dilemmes de stratégie globale. Chaque joueur gère les ressources naturelles des Etats sous son contrôle et produit son armement en fonction des options stratégiques qu'il s'impose.

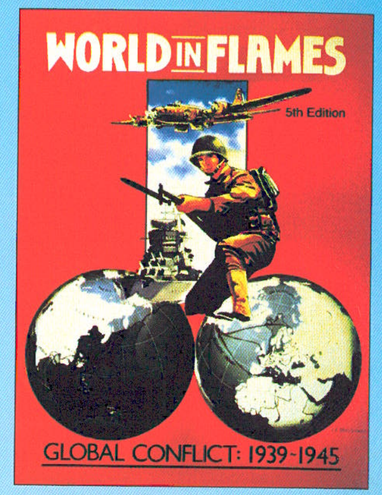
De deux à six joueurs se disputent le contrôle des théâtres européen, nord-africain et moyen-oriental (carte occidentale) ainsi que pacifique, chinois et australien (carte asiatique), les deux cartes se rejoignant afin de recréer la globalité du conflit. Des zones hors-carte (*off map boxes*) représentent les zones géographiques secondaires qui relient les deux cartes. Celles-ci sont de qualité standard, de style usuel pour un jeu stratégique. Les unités terrestres sont à l'échelle du corps ou de l'armée, les unités navales représentant des *Task forces* de une à trois unités importantes ou un nombre variable de plus petits vaisseaux et les avions plusieurs centaines, selon le type représenté.

Une lutte à l'échelle planétaire

Les joueurs sont divisés en deux camps : Alliés avec les Etats-Unis, le Commonwealth et l'URSS (la Chine est jouée par l'Américain, la France par le Soviétique [*sic* !], les deux ayant les mêmes intérêts à long terme) et l'Axe avec l'Allemagne, l'Italie et le Japon. Il est donc possible de jouer jusqu'à six. En théorie, les différents pays au sein d'une même alliance sont totalement indépendants les uns des autres mais, devant le danger commun, les divergences se font rares. Cependant des négociations ont souvent lieu sur différents points : les interventions militaires italiennes en France et en URSS, une attaque japonaise en Extrême-Orient simultanée à Barbarossa, le montant de l'aide occidentale à l'URSS ou encore la coordination des attaques germano-italiennes et japonaises contre le Commonwealth. Toutes ces négociations se rapprochent souvent plus du vulgaire marchandage de points de construction que de vrais *gentlemen agreements* mais chacun finit par y trouver son compte. Que l'on ne s'y trompe pas, *World in Flames* n'est pas un jeu de diplomatie : les joueurs ne peuvent gagner que si leur propre camp gagne également — les alliances totalement a-historiques sont impossibles — mais une saine compétition peut s'instaurer pour déterminer le grand vainqueur de chaque partie.

Les audacieux jouent les Alliés

Avant le début de la partie, chaque camp va estimer la date de la fin du conflit en misant secrètement sur une feuille de papier un mois et une année. Cette date, correspondant à un tour de jeu (juillet-août 1945 par exemple), sera celle à laquelle les Alliés devront avoir battu l'Axe (en le réduisant à un certain nombre d'objectifs sur la carte) pour gagner la partie. Le camp qui a misé la date la plus avancée joue les Alliés. Par leur supériorité (essentiellement grâce à la puissance économique des Etats-Unis), la victoire finale ne peut échapper aux Alliés, mais la difficulté va être de parvenir à triompher dans un temps donné. La seule manière pour l'Axe de contrer ses ennemis est donc de les affaiblir suffisamment, d'acquérir des positions géographiques clefs (Gibraltar, Suez, Rabaul, Singapour, etc.) et une puissance économique telle que ces derniers ne pourront l'avoir réduit à temps. De ces conditions de victoire (appliquées uniquement dans le jeu de campagne, pas dans les scénarios) va découler la stratégie de l'Axe qui n'a pas besoin de vaincre véritablement ses ennemis pour gagner; dans l'absolu, il lui suffit de garder ses



villes-objectifs du début de la guerre et de rester en défense pour ne pas être battu. Dans les faits et devant la puissance économique grandissante des Alliés, l'Axe doit prendre l'offensive tant qu'il possède encore l'initiative et l'avantage technologique.

La production des unités

L'essentiel du jeu repose avant tout sur les règles de production. Tout, du corps d'infanterie au porte-avion en passant par l'escadre aérienne doit être construit. On comprend que l'élément économique est déterminant pour la conduite des opérations. Chaque puissance dispose d'une capacité de production (des usines plus une productivité représentée par un multiple qui peut varier) qui va lui permettre d'utiliser des ressources dispersées sur les deux cartes du conflit. Le second point essentiel tient à la planification de cette même production; les différentes unités disponibles sont plus ou moins longues à construire, cela va d'un tour (milices et état-majors) à douze tours (porte-avions et cuirassés), c'est-à-dire de deux mois à deux ans ! Il est donc tout à fait indispensable de préparer avec soin la politique de production de son pays suivant les options stratégiques choisies.

Cette phase du jeu est souvent très longue mais c'est un des moments qui font de *World in Flames* une simulation à part. Le choix est possible, selon les extensions, entre une vingtaine d'unités à construire et chaque décision prise durant la phase de production se révèle quelquefois décisive de nombreux mois plus tard. Une planification bâclée peut faire la différence entre la victoire ou la défaite. Le principe ici est *« Quoi et quand ? »*. Un joueur japonais concentré sur la Chine ne doit pas oublier de construire ses navires de transport pour son attaque contre les Alliés; de même, un Soviétique sous pression en 1942 se retrouve devant un grave dilemme : production défensive (cavalerie, infanterie et chasseurs) pour parer au plus pressé, ou production offensive en prévison de la contre-offensive de 1943 (sachant qu'un corps blindé met un an à apparaître).

Le système de *Gearing* (croissance de pro-

1. L'extension *Planes in Flames* met à la disposition des joueurs tous les appareils de la guerre, avec des pions absolument magnifiques. *Asia in Flames* et *Africa in Flames* permettent d'étendre le conflit aux zones non couvertes par les cartes de base. Enfin, *Days of Decision* permet de simuler les années qui précèdent l'ouverture du conflit, ainsi que la guerre d'Espagne.

Marignan 1515 est une simulation de la grande bataille durant laquelle l'ost de François I^er^, composé d'une combinaison de cavalerie, d'artillerie et d'infanterie, affronte la redoutable armée suisse, véritable réincarnation de la phalange macédonienne. Deux scénarios vous sont proposés : l'un couvre le premier jour de la bataille alors que le second simule les deux jours d'affrontement, avec une réorganisation pendant la nuit.

VAE VICTIS
LA REVUE DU JEU D'HISTOIRE TACTIQUE ET STRATEGIQUE
présente

MARIGNAN 1515, L'ENCART-JEU

Un jeu d'Eric SIMON

Ce jeu, entièrement détachable, nécessite l'utilisation de deux dés à six faces. L'un des joueurs prend le commandement de l'armée française, l'autre celui de l'armée suisse. L'objectif des deux joueurs est de défaire l'armée adverse, en l'obligeant à dérouter ou en la détruisant en détail.

Le jeu comprend une carte, la règle, les pions à découper et les tableaux d'aide de jeu réunis sur la huitième et dernière page de la règle.

Par commodité, l'abréviation hex. peut être utilisée pour hexagone(s).

0 - Présentation

0.1 - Carte de jeu

Elle représente le champ de bataille des deux journées de l'affrontement, situé à une dizaine de kilomètres au sud-est de Milan [1]. L'échelle est de 150 mètres par hexagone.

La carte présente plusieurs types de terrain ayant chacun des effets sur le mouvement, le combat et le tir des unités.

0.2 - Test de moral

Quand la règle indique qu'une unité doit tester son moral, le joueur qui contrôle cette unité jette deux dés à 6 faces. Si le résultat des dés est inférieur ou égal au moral de l'unité, l'unité a réussi son test. Si le résultat est supérieur, l'unité a échoué son test et doit subir les effets qui s'y rattachent.

Tous les modificateurs de moral s'appliquent au moral de l'unité et non au jet de dés.

1. Ce terrain est, comme le montre une rapide observation de la carte, très morcelé. Une agriculture intensive avait multiplié les canaux d'irrigation, les vergers, les vignes et les plantations en tous genres pour faire du Milanais un « jardin » gigantesque, une province désirable pour tout monarque mais peu praticable pour le déploiement d'une armée.

1 - Pions et marqueurs

La planche de pions regroupe les unités combattantes et les marqueurs.

1.1 - Les unités combattantes

Chaque pion d'unité représente de 200 à 800 hommes (voir le détail de l'ordre de bataille p. 30). Ces unités peuvent être des unités d'infanterie, lansquenets ou piquiers suisses par exemple, ou des unités de cavalerie, comme les compagnies d'ordonnance.

Le recto d'un pion représente l'unité prête au combat, le verso la même unité mais sujette au

désordre. Les causes de désordre, détaillées plus loin, sont multiples : traversée d'un terrain difficile, conséquence du combat, etc.

Chaque pion d'unité porte des armoiries. Ces armoiries servent à identifier les unités faisant partie d'un même corps d'armée. L'armée française en comporte dix, tandis que les mercenaires suisses sont divisés en trois corps (écu suisse avec chiffres romains I, II ou III).

Toutes les unités combattantes portent un certain nombre de valeurs, représentant les diverses capacités de l'unité. Certaines unités n'ont pas toutes les valeurs marquées sur leur pion si elles ne disposent pas des capacités concernées. Ainsi, la gendarmerie française (autrement dit les chevaliers) n'a pas de capacité de tir, étant dénuée d'armes de jet.

Les valeurs portées au verso sont généralement diminuées du fait du désordre, à l'exception du mouvement qui est supérieur (le déplacement d'une unité en ordre est relativement lent du fait de l'obligation de maintenir cet ordre !). A part cela, une unité en désordre ne subit aucune pénalité par rapport à une unité en ordre (exception : pas de charge de cavalerie et pas de hérisson). Une unité ne peut pas volontairement devenir en désordre.

CARACTÉRISTIQUES ET CAPACITÉS DES COMMANDANTS

Rayon de commandement. Valeur indiquant, en nombre d'hexagones, la distance à laquelle un commandant peut délivrer ses ordres aux unités de son corps d'armée (voir 6).

Valeur héroïque François Ier et Bayard seuls disposent d'une capacité à transcender les unités amies dans les conditions difficiles (voir 7.2).

Protection supérieure

Bonus à la mêlée Valeur s'ajoutant à la capacité de mêlée des unités empilées avec le commandant qui en est pourvu. Ces capacités représentent les talents particuliers de certains chefs.

Bonus au tir (chiffre orange). Idem mais pour le tir (Genouillac et Navarro seulement).

Capacité de mouvement

Le verso des pions commandants représente le même chef ayant subi une blessure. Ses capacités sont alors amoindries.

CARACTÉRISTIQUES ET CAPACITÉS DES UNITÉS

Armoiries Indiquant à quel commandant est subordonnée l'unité.

Capacité de mêlée Chiffre représentant la valeur au corps-à-corps de l'unité.

Pion de cavalerie

Moral Chiffre globalisant la cohésion de l'unité, l'entraînement de ses hommes et leur bravoure.

Capacité de tir Chiffre représentant la puissance de tir de toutes les armes de jet de l'unité (arbalètes, arquebuses, canons). De nombreux pions sont sans capacité de tir.

Pion d'infanterie

Protection Symbole représentant l'efficacité des armures portées au sein de l'unité. Trois catégories de protection existent : **supérieure** (dessin d'une cuirasse en acier), **normale** (pas de dessin) ou **faible** (cuirasse en pointillé).

Capacité de mouvement Chiffre représentant la vitesse maximale de déplacement de l'unité.

Les unités suisses de remplacement

Armoiries suisses Ici, IIe corps (centre)

De nombreuses unités de piquiers suisses sont représentées par deux pions. Le premier représente l'unité à plein effectif, le second (distingué par une **grande croix blanche en travers**), la même unité à effectif réduit suite à des pertes subies au combat (moral –1, capacité de mêlée réduite de moitié, protection et mouvement inchangés). Les deux pions ne sont jamais en jeu simultanément.

Les piquiers avec 6 de capacité de mêlée (trois pions au corps central et les neuf pions de l'arrière-garde) n'ont pas de pion de remplacement.

1.2 - Les commandants

Ces pions représentent les commandants de corps d'armée. Sans eux, les unités sont restreintes dans leur capacité de mouvement et leur combat.

Les commandants n'ont pas de valeur de mêlée, de tir ni de moral. Par contre, ils possèdent une capacité de mouvement, un rayon de commandement et, éventuellement, une valeur héroïque ainsi qu'un bonus au tir ou à la mêlée.

1.3 - Les marqueurs

La planche de pion comporte des marqueurs utiles au déroulement du jeu.

Marqueur Tour : placé sur la piste horaire, le cadran solaire ponctue le déroulement du temps durant la bataille. Chaque tour dure 30 minutes environ la journée et une heure pendant les tours de nuit.

Marqueur de Moral *(en gris, le même, démoralisé)*

Marqueurs de Moral des corps d'armée : placés sur la piste du moral, ils enregistrent le moral en cours de chaque corps d'armée. Le moral de l'armée suisse commence à 40. De ce fait, un pion à écu suisse représente les dizaines (placé sur la piste des dizaines) et un autre, les unités.

Marqueur Déroute

Marqueur Déroute : identifie les unités en déroute.

Marqueur Fortifications (joueur français uniquement, voir 14.2) **:** permet de dresser de nouvelles positions fortifiées, outre celles existant sur la carte.

Marqueur Fortifications

Marqueur Hérisson

Marqueur Hérisson : identifie les unités d'infanterie ayant adopté cette formation pour contrer une charge de cavalerie.

Marqueur Charge

Marqueur Non commandé

Marqueur Charge de cavalerie : identifie les unités de cavalerie ayant déclaré une charge.

Marqueur Non commandé : identifie les unités situées hors du rayon de commandement du commandant de leur corps d'armée.

2 - Tour de jeu

Marignan 1515 se déroule en un nombre variable de tours, selon le scénario. Un tour de jeu comporte deux séquences similaires, une pour chaque joueur (détail page ci-contre, encadré 2.1). Le Suisse joue en premier à chaque tour dans les deux scénarios.

Le joueur dont c'est la séquence de jeu est appelé le joueur actif, son adversaire est dénommé joueur passif. Ainsi, à chaque tour, le joueur suisse commence par être le joueur actif puis, lorsque sa séquence de jeu est terminée, il devient le joueur passif, le joueur français devenant alors le joueur actif. Lorsque le joueur français a terminé sa séquence de jeu, le tour est terminé.

Attention : le joueur passif peut agir à certaines phases de la séquence de jeu du joueur actif.

Une fois que les deux joueurs (joueur suisse puis joueur français) ont effectué leur séquence complète de jeu, le marqueur Tour est avancé d'un tour.

3 - Orientation des unités

Les unités ont toutes une orientation (voir schéma ci-contre). Les unités empilées ensembles doivent toutes avoir la même orientation : quand une unité entre dans un hex. où se trouvent une ou plusieurs unités amies, le joueur doit obliga-

toirement orienter l'unité entrant selon l'orientation des unités déjà présentes dans l'hex. (ceci sans dépense de points de mouvement supplémentaires). Les unités empilées ensemble peuvent alors éventuellement continuer leur mouvement si elles ont assez de points de mouvement.

Exceptions :

— une unité en état de déroute n'a plus d'orientation, elle est devenue comme un troupeau pris de panique. Pour les attaques ennemies, une unité en déroute est toujours considérée comme engagée par l'arrière.

— une unité d'infanterie en hérisson fait face dans toutes les directions, tous les hex. l'entourant sont considérés comme des hex. de front.

— les commandants sont toujours considérés comme étant de front.

3.1 - Effets sur le mouvement

Une unité peut entrer uniquement dans l'un de ses hex. de front.

Une unité peut pivoter sur elle-même dans un hex. (c'est-à-dire changer d'orientation) au coût d'un point de mouvement, quel que soit le changement d'orientation.

2.1 - SÉQUENCE DE JEU

Chaque séquence de jeu est organisée de la manière suivante :

1. Vérification de la chaîne de commandement : le joueur actif vérifie que ses unités sont bien à portée de commandement. Celles qui ne le sont plus se voient attribuer un marqueur *Non commandé*, celles qui sont de nouveau à portée de commandement se voient retirer leur marqueur *Non commandé*.

2. Réorganisation des unités : les unités en désordre du joueur actif non adjacentes à une unité ennemie redeviennent en ordre.

Les unités en déroute du joueur actif situées à plus de **quatre** hex. de toute unité ennemie testent leur moral. En cas de réussite, ces unités passent de l'état *Déroute* à l'état *Désordre*.

3. Phase de mouvement : les unités du joueur actif peuvent se déplacer selon les désirs du joueur, en respectant les règles de mouvement. Les unités en déroute doivent effectuer leur mouvement de déroute **avant** tout autre mouvement.

Les unités du joueur actif portant un marqueur *Hérisson* peuvent retirer ce marqueur **à la fin** de la phase de mouvement.

4. Mouvement de retraite *(Attention, phase réservée au joueur passif)* : le joueur passif peut faire reculer d'un hex. ses unités de cavalerie (ou d'arquebusiers pour les Suisses), sous certaines conditions. Il peut faire reculer toutes les unités d'un corps avec un ordre de retraite générale.

5. Tir défensif *(Attention, phase réservée au joueur passif)* : le joueur passif peut faire tirer toutes ses unités à portée de tir d'un ennemi, à condition que ses unités respectent les conditions permettant le tir.

7. Tir offensif : le joueur actif peut faire tirer ses unités à portée de tir d'un ennemi, selon les mêmes conditions.

8. Mêlée : le joueur actif résout dans l'ordre de son choix tous les combats. Les conséquences d'un combat, comme le désordre, la déroute, l'élimination ou les ajustements du moral du corps d'armée, sont appliquées avant de passer à un autre combat.

(puis même séquence pour l'autre joueur).

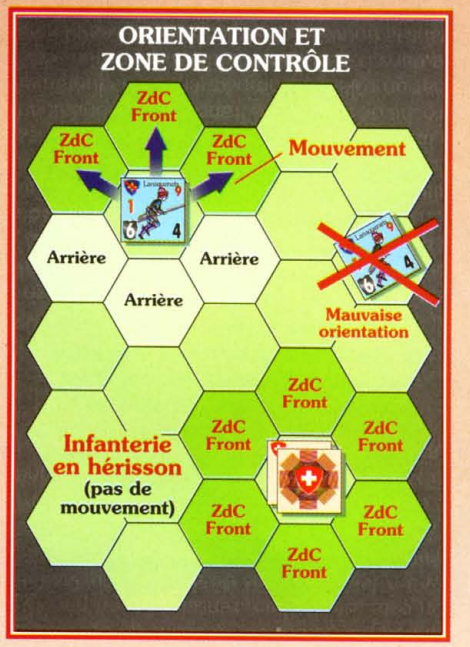
3.2 - Restriction sur les tirs

Une unité peut tirer uniquement à travers ses hex. de front (voir schéma p. 27).

Note : une unité en hérisson perd toute capacité de tir.

3.3 - Effets sur les mêlées

Une unité peut attaquer une unité ennemie uniquement si celle-ci occupe l'un de ses hexagones de front. Une unité qui attaque l'arrière d'une unité ennemie bénéficie d'un modificateur de **+ 2** au combat.



4 - Zones de contrôle

Les unités exercent une Zone de contrôle (ZdC) sur leurs trois hex. de front (schéma ci-dessus). Les commandants et les unités en déroute n'exercent aucune ZdC.

4.1 - Restrictions sur les mouvements

Une unité doit normalement tester son moral pour entrer dans une ZdC ennemie (voir Test d'engagement, 9.2). Une unité dans une ZdC ennemie ne peut en sortir en dehors des cas suivants :

— l'unité déroute;

— son corps d'armée reçoit un ordre de retraite générale pendant une phase de retraite (voir 11);

— c'est une unité de cavalerie face à de l'infanterie uniquement;

— c'est une unité d'arquebusiers suisses face à de l'infanterie uniquement.

Dans tous les cas, une unité ne peut passer directement d'un hex. de ZdC à un autre hex. de ZdC.

4.2 - Effets sur les déroutes

Une unité en déroute ne peut pas traverser une ZdC ennemie. Si toutes ses voies de retraite ont occupées par des ZdC ou des unités ennemies, l'unité en déroute est éliminée (voir 10.1).

4.3 - Effets sur le commandement

Une chaîne de commandement ne peut pas passer par une ZdC ennemie, à moins qu'une unité amie ne soit présente dans l'hexagone.

5 - Empilement

Les joueurs peuvent placer plusieurs pions dans un même hex. en tenant compte des restrictions suivantes.

Des unités des deux camps ne peuvent jamais occuper le même hexagone. Les marqueurs et les commandants ne sont pas pris en compte pour l'empilement.

5.1 - Armée suisse

Les différentes possibilités d'empilement par hex. pour l'armée suisse sont les suivantes :

— l'unité de cavalerie seule;

— une unité d'arquebusiers seule;

— une unité d'arquebusiers plus une unité de piquiers;

— jusqu'à trois unités de piquiers.

5.2 - Armée française

Pour l'armée française, les différentes possibilités d'empilement par hex. sont les suivantes :

— une ou deux unités d'infanterie;

— une ou deux unités de cavalerie;

— une unité d'artillerie plus une ou deux unité d'infanterie.

Des unités de corps différents peuvent s'empiler ensemble si elles respectent les règles précédentes.

6 - Commandement et corps d'armée

Chaque armée est divisée en un certain nombre de corps d'armée : trois pour le Suisse, dix pour le Français. Chaque corps d'armée se compose de plusieurs unités et d'un commandant. Tous les pions d'un même corps d'armée portent des armoiries permettant de les identifier.

6.1 - La chaîne de commandement

Pour être commandée, une unité doit se trouver à une distance en hex. inférieure ou égale au rayon de commandement de son commandant de corps au moment de la phase de commandement.

Le chemin tracé entre l'unité et son commandant est appelé la chaîne de commandement. Pour qu'une chaîne de commandement soit effective, elle ne doit pas traverser un hex. occupé par une unité ennemie ou une ZdC ennemie (dans ce dernier cas, la présence d'une unité amie dans l'hex. permet le passage des ordres).

Si une unité se situe au-delà du rayon de commandement pendant la phase de commandement, elle est alors considérée comme étant non commandée. On place un marqueur *Non commandé* sur le pion et l'unité subit certaines restrictions, selon son type (voir 6.2).

Cas particulier suisse : arquebusiers et cavalerie milanaise

Les arquebusiers suisses forment une unité d'élite composée de volontaires destinés à escarmoucher avec l'adversaire. De même, la cavalerie milanaise forme également une unité à part, avec son propre commandant intégré dans l'unité. Ces unités sont toujours considérées en état de commandement. Elles ne sont rattachées à aucun corps.

Toutes les autres unités subissent les pénalités normales (voir 6.2).

6.2 - Les unités non commandées

En phase de mouvement, une unité non commandée doit, soit rester sur place, soit se déplacer pour se rapprocher strictement de son commandant de corps : chaque hex. dans laquelle elle se déplace doit alors la rapprocher de son commandant. Si, en raison de limite d'empilement ou de présence d'unités ennemies, elle ne peut se rapprocher strictement de son commandant, elle doit arrêter son mouvement. Une

unité non commandée peut se réorienter normalement.

Une unité non commandée ne peut pas volontairement devenir adjacente à une unité ennemie mais elle peut combattre une unité ennemie qui se trouve dans sa ZdC. Elle ne peut pas tirer, sauf en tir défensif sur une unité ennemie dans sa ZdC.

6.3 - Retour sous commandement

Une unité non commandée subit les pénalités de l'absence de commandement jusqu'à ce qu'elle soit à nouveau dans le rayon de commandement de son commandant de corps pendant une phase de commandement.

7 - Les commandants

7.1 - La mort des chefs

Un chef peut être tué suite à un tir ou une mêlée (voir 12.5).

Pour l'armée suisse, les commandants étant élus parmi les capitaines des contingents des cantons, un nouveau commandant peut rapidement remplacer le premier tombé face à l'ennemi. Ce nouveau commandant, représenté par le même pion que celui qui vient de tomber, est placé au tour suivant la mort du commandant au début de la phase de réorganisation de l'armée suisse. La mort d'un commandant suisse occasionne la perte de deux points de moral à l'armée suisse. Il n'y a pas de limite dans le nombre de fois qu'un commandant suisse peut être remplacé.

Pour l'armée française, l'affaire est plus sérieuse. Tout d'abord, s'il s'agit de François Ier, la bataille est perdue pour le joueur français. S'il s'agit d'un autre commandant, le joueur français doit choisir un nouveau commandant parmi les commandants survivants : ce dernier aura la charge de commander son corps initial **et** ce nouveau corps d'armée. Comme pour les Suisses, ce nouveau commandant est choisi et devient effectif au début de la phase de réorganisation du tour suivant.

On le voit, dans les deux cas, les unités d'un corps qui perd son chef deviennent obligatoirement non commandées le tour après la mort de ce chef (puisque la phase de réorganisation suit la phase de commandement).

7. 2 - La valeur héroïque

Seuls deux commandants possèdent une valeur héroïque : François Ier et le chevalier Bayard. La valeur héroïque permet d'annuler la démoralisation d'un corps si certaines conditions sont remplies.

François Ier peut annuler la démoralisation de tout corps de l'armée française. Bayard peut annuler la démoralisation d'un corps composé de cavaliers uniquement.

Les conditions pour annuler la démoralisation d'un corps sont les suivantes : le commandant possédant la valeur héroïque doit s'empiler avec l'une des unités de ce corps et se trouver adjacent à une unité ennemie. Tant que le commandant survit, demeure empilé avec l'une des unités du corps **et** reste adjacent à une unité ennemie, la démoralisation du corps est annulée.

Remarque : un commandant peut annuler la démoralisation d'un seul corps et non de plusieurs simultanément.

7.3 - Le bonus de tir

Le bonus au tir d'un commandant s'applique à toutes les unités de son corps empilées avec lui, mais uniquement quand ces unités tirent seules, sans combiner leur capacité de tir avec d'autres unités adjacentes. Ce bonus au tir est pris en compte comme les autres modificateurs de tir.

7.4 - Le bonus de mêlée

Le bonus de mêlée d'un commandant s'applique à tous les combats auxquels participent des unités empilées avec ce chef, même si des unités situées dans d'autres hex. participent également (à la différence du bonus au tir). Ce bonus en mêlée est pris en compte comme les autres modificateurs de mêlée, en attaque ou en défense.

8 - Moral des corps d'armée

Chaque corps d'armée peut devenir démoralisé pendant la bataille. L'évolution du moral de chaque corps est indiqué sur le tableau de moral à l'aide du pion correspondant au corps d'armée. Un corps d'armée devient démoralisé quand son marqueur de moral atteint 0 sur le tableau (on retourne le pion de moral).

8.1 - L'armée suisse

L'armée suisse est divisée en trois corps d'armée pour ce qui est du commandement mais elle fonctionne comme un seul corps vis-à-vis de son moral. Ainsi, à la différence de l'armée française, l'armée suisse est, dans sa totalité, démoralisée ou non. Si l'armée suisse est démoralisée, le Français gagne la partie.

La baisse du moral suisse

— aucune unité de piquiers suisses n'est affectée par l'échec d'un test de moral ayant pour conséquence normale la mise en déroute de l'unité. Quand une unité suisse en désordre rate un test de moral ou subit un résultat qui la mettrait normalement en déroute, l'unité demeure sur place sans pénalité mais le moral de l'armée suisse est diminué d'un point. La cavalerie milanaise et les arquebusiers peuvent devenir normalement en déroute, ce qui cause **aussi** la perte d'un point de moral.

— toute unité suisse qui rate un test de moral **suite à un tir ou à une mêlée** cause la perte d'un point de moral à l'armée (c umulable avec le cas précédent).

— toute unité totalement détruite cause la perte de deux points de moral à l'armée.

— la mort d'un commandant cause la perte de deux point de moral à l'armée.

— un ordre de retraite à un corps cause la perte de deux points de moral à l'armée.

— si aucune unité française n'est plus adjacente aux fortifications de campagne initiales, le moral de l'armée suisse augmente de deux (une seule fois dans la partie).

— la capture par l'armée suisse de chacun des fermes ou villages suivants augmente le moral de l'armée suisse de deux points : Zivido, Carlotta, Santa Brigida, Brivio. Si les villages sont perdus et repris, les points ne sont pas perdus ou restitués.

8.2 - L'armée française

Chaque corps d'armée français peut devenir démoralisé. Si cinq corps français sont démoralisés au même moment, la bataille s'arrête et la victoire revient au joueur suisse.

La baisse du moral français

— toute unité qui part en déroute cause la perte d'un point de moral à son corps d'armée.

— toute unité éliminée cause la perte de deux points de moral à son corps d'armée.

— la mort d'un commandant cause la perte de deux points de moral à son corps d'armée.

— toute unité en déroute revenant à un état normal permet l'augmentation d'un point au moral de son corps d'armée.

— un ordre de retraite cause la perte de deux point de moral au corps d'armée.

— la mort du connétable de Bourbon cause la perte d'un point de moral pour tous les corps d'armée français.

8.3 - Effets de la démoralisation

Lorsqu'un corps d'armée français devient démoralisé, toute les unités qui le composent subissent les pénalités suivantes.

— une unité en désordre reste en désordre tant que son corps demeure démoralisé.

— une unité en déroute reste en déroute tant que son corps demeure démoralisé.

— aucune unité ne peut entrer volontairement dans une ZdC ennemie.

— tout empilement comportant une unité appartenant à un corps démoralisé souffre d'un modificateur de **– 2** à tous ses tirs et ses mêlées.

— le moral des unités d'un corps démoralisé est diminué de **– 2**.

Une fois qu'un corps français est démoralisé, il ne perd ce statut que grâce à l'intervention de François Ier ou Bayard. Les unités en déroute et en désordre peuvent alors retourner en ordre, permettant au moral de remonter.

9 - Mouvement

Chaque unité possède une capacité de mouvement par tour, exprimée en points de mouvement (PM). Pour entrer dans un hex., une unité dépense le coût en points de mouvement du terrain (voir Table des terrains, page 30).

Pendant la phase de mouvement, le joueur peut déplacer toutes ses unités dans la limite de leur points de mouvement. Le mouvement de chaque unité (ou empilement) doit être terminé avant de passer à une autre. Une unité ne peut avancer que sur un de ses hex. de front.

Les unités se déplacent librement tant qu'elles ne sont, ni en déroute, ni dans une ZdC ennemie, ni non commandées. Pour chacun de ces cas, des restrictions entravent le mouvement des unités (voir les chapitres correspondants).

Pendant son mouvement, une unité doit respecter les limites d'empilement. Il est interdit dans tous les cas d'entrer dans des hex. occupés par des unités ennemies. Pour entrer dans un hex. occupé par une unité amie, une unité doit dépenser un point de mouvement supplémentaire.

Quel que soit le nombre de points de mouvement nécessaires pour entrer dans un hex., une unité peut toujours se déplacer d'au moins un hex. par phase de mouvement (c'est-à-dire que l'artillerie peut toujours avancer d'un hex.).

9.1 - Terrain et désordre

Certains types de terrain peuvent provoquer un désordre sur les unités qui y entrent. Ce désordre peut être automatique ou sujet à un test de moral (voir Table des terrains). Par exemple, toute unité qui entre dans un hex. de cultures denses doit réussir un test de moral, sous peine d'être mis en désordre. Lorsqu'il s'agit d'un désordre automatique, l'unité est d'office mise en désordre (c'est le cas de toute unité franchissant le grand canal ou la rivière).

Ces tests de moral sont à effectuer dans tous les cas de mouvement, comme la retraite, le recul et l'avance après combat, etc.

Exception : les arquebusiers suisses, ayant une formation en tirailleurs, ne testent pas leur moral lorsqu'ils entrent dans un terrain pouvant causer un désordre, ou lorsqu'ils franchissent un cours d'eau.

Une unité **déjà en désordre** qui subit un nouveau résultat de désordre suite à un terrain ne teste pas son moral ni ne part en déroute. Elle reste simplement en désordre.

Lors d'une mêlée, lorsqu'une unité attaque une unité ennemie à travers un cours d'eau, elle doit d'abord subir les effets de cette traversée (test ou désordre automatique) avant de commencer le combat.

9.2 - Test d'engagement

L'engagement correspond au mouvement d'une unité qui devient adjacente à une unité ennemie située dans sa ZdC.

Pour entrer dans une ZdC ennemie, toute unité doit effectuer un test de moral. En cas de réussite, l'unité peut entrer dans l'hex. de ZdC et doit s'y arrêter. En cas d'échec, l'unité arrête son mouvement dans l'hex. où elle se trouve, sans autre pénalité.

Exception : les unités de piquiers suisses sont dispensées d'un tel test de moral. Pour elles, l'entrée dans la ZdC est automatique.

Quand une unité passive est engagée, elle doit elle aussi immédiatement tester son moral, avec un modificateur de **– 2** si elle se fait engager par un hex. d'arrière. En cas d'échec, l'unité engagée devient en désordre. Si elle était déjà en désordre, elle devient alors en déroute. Les unités de piquiers suisses sont soumis à ce test de moral.

9.3 - La charge de cavalerie

L'attaque d'une cavalerie est résolue de la même manière que toutes les autres unités (avec test d'engagement) mais une unité de cavalerie en ordre peut bénéficier d'un bonus sous certaines conditions. Une unité de cavalerie en désordre ne peut pas déclarer de charge.

Une unité de cavalerie peut bénéficier d'un bonus de charge **(+ 2)** si elle entre dans un hex. de route et attaque une unité adjacente, sauf à travers un cours d'eau ou une fortification de campagne ou si l'unité ennemie se trouve dans un village ou une ferme.

On place un pion *Charge* (qui sera retiré à la fin de la phase de mêlée qui suit). Par la suite, tant que l'unité reste adjacente à l'ennemi, elle ne peut plus bénéficier de ce bonus de charge pendant les phases de mêlée suivantes.

9.4 - Le hérisson

Une unité d'infanterie *en ordre* (sauf artillerie française et arquebusiers suisses) peut choisir de se mettre en hérisson :

— soit durant la phase de mouvement adverse, si elle est engagée (pas seulement chargée) par de la cavalerie, moyennant un test de moral réussi (pas de pénalité en cas d'échec).

— soit durant sa propre phase de mouvement, si elle ne se déplace pas. Elle n'a pas alors à recourir à un test de moral.

Une unité en hérisson n'a pas à passer le test d'engagement « normal » du fait d'être engagée par de la cavalerie. Si plusieurs unités d'infanterie sont empilées ensemble, toutes doivent essayer de se mettre en hérisson et elles doivent toutes réussir leur test. Sinon, aucune ne peut se mettre en hérisson (exception : les arquebusiers suisses ne peuvent jamais se mettre en hérisson mais ils n'empêchent pas une unité de piquiers avec laquelle ils sont empilés de le faire et de bénéficier des effets de cette formation).

Une unité d'infanterie pourvu du marqueur *Hérisson* ne peut pas se déplacer. Le marqueur ne pourra être retiré qu'à la fin de la phase de mouvement de son propre camp.

10 - Déroute

Une unité en ordre qui rate un test de moral ou qui subit un résultat de désordre automatique devient en désordre. On retourne le pion de l'unité.

De même, une unité en désordre qui rate un test de moral ou qui subit un résultat de désordre automatique (exceptions : test dû au terrain et unités de piquiers suisses) devient en déroute. On place un marqueur déroute sur l'unité. Une unité en déroute qui subit un nouveau résultat de déroute ou rate un test de moral est éliminée (sauf test de terrain). Une unité d'artillerie qui subit un résultat de déroute est éliminée.

10.1 - Mouvement de déroute

Au début de la phase de mouvement — avant tout autre mouvement normal — les unités du joueur actif en déroute doivent effectuer un mouvement de déroute.

Chaque unité en déroute doit se diriger par le chemin le plus direct vers le bord ami (sud pour le Français, nord pour le Suisse) en dépensant tous ses points de mouvement. Une unité en déroute doit respecter les priorités suivantes (dans cet ordre) :

— hors des ZdC ennemies (sauf si une unité amie occupe l'hex.);

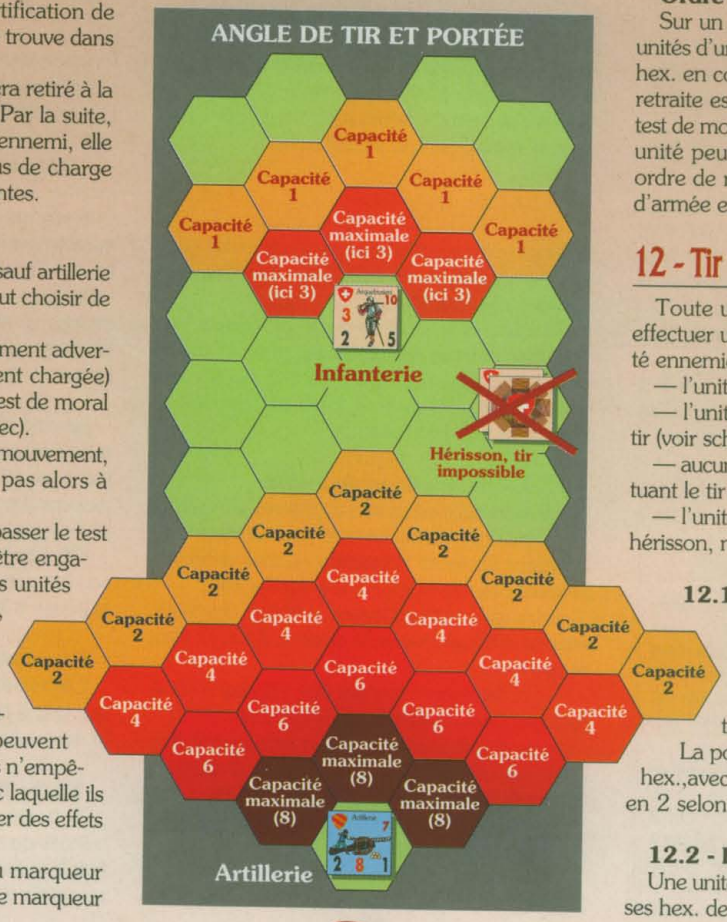
— par l'hex. le moins coûteux en points de mouvement.

Une unité en déroute n'a pas d'orientation et ne dépense donc pas de point d'orientation. A la différence des unités non en déroute, une unité en déroute peut traverser un hex. en dépassant la limite d'empilement, mais elle ne peut s'y arrêter. Si elle peut entrer dans un tel hex. mais n'a pas assez de points pour en sortir, son mouvement est prolongé d'un hex. Chaque unité amie dont l'hex. est traversé par une unité en déroute doit tester son moral (et partir éventuellement en déroute à son tour).

Une unité en déroute qui ne peut effectuer tout son mouvement de déroute (dépenser tous ses points) est éliminée.

Quand une unité atteint le bord de carte ami, elle quitte la table de jeu et elle est considérée comme éliminée, avec le modificateur de moral correspondant.

Dès qu'une unité du joueur actif ou passif subit un résultat de déroute au cours d'une phase quelconque du jeu, on place un marqueur *Déroute* sur cette unité et, avant toute chose, l'unité doit effectuer un mouvement de déroute.



11 - Mouvement de retraite

Les mouvements de retraite sont toujours le fait du joueur passif. Ils ne sont pas obligatoires. Les différents cas de mouvement de retraite sont détaillés ci-dessous. Pour tous ces cas, une unité peut retraiter uniquement dans des hex. qui ne sont pas dans une ZdC ennemie. Si aucun hex. ne remplit cette condition, la retraite est impossible.

Retraite des arquebusiers suisses

Les arquebusiers suisses peuvent retraiter d'un hex. en conservant la même orientation s'ils ne sont pas dans la ZdC d'une unité de cavalerie ennemie. Pour retraiter, les arquebusiers doivent réussir un test de moral, autrement ils restent sur place (sans autre pénalité).

Retraite des unités de cavalerie

Les unités de cavalerie peuvent reculer d'un hex. si elles ne sont pas dans la ZdC d'une unité de cavalerie ennemie, moyennant un test de moral réussi. En cas d'échec, elles ne peuvent pas se déplacer, sans autre pénalité

Ordre de retraite générale

Sur un ordre de retraite générale, toutes les unités d'un corps d'armée doivent retraiter d'un hex. en conservant la même orientation. Cette retraite est automatique et ne demande aucun test de moral pour les unités faisant retraite. Une unité peut quitter une ZdC ennemie avec un ordre de retraite générale. Le moral du corps d'armée est diminué de deux points.

12 - Tir

Toute unité ayant une capacité de tir peut effectuer un tir défensif ou offensif sur une unité ennemie aux conditions suivantes :

— l'unité visée doit être à portée de tir;

— l'unité visée doit se situer dans l'angle de tir (voir schéma ci-contre);

— aucun obstacle ne doit séparer l'unité effectuant le tir et sa cible (voir schéma p. 29);

— l'unité effectuant le tir ne se trouve, ni en hérisson, ni en déroute.

12.1 - La portée de tir

La portée de tir de toutes les unités sauf l'artillerie est de deux hex. Dans tous les cas, la capacité de tir d'une unité (hors artillerie) est limitée à **1** à une portée de deux hex.

La portée de tir de l'artillerie est de quatre hex.,avec une capacité de tir décroissant de 2 en 2 selon la distance (voir schéma ci-contre).

12.2 - L'angle de tir et les obstacles

Une unité peut tirer uniquement dans l'axe de ses hex. de front (voir schéma ci-contre).

Pour le tir à distance, les hex. de cultures denses, les villages, les fermes et les hauteurs, et tout hex. contenant une unité combattante amie ou ennemie (bord d'hex. inclus dans tous les cas), interdisent le tir s'ils se situent au même niveau ou plus haut que le tireur et sa cible.

Une unité située sur un hexagone surélevé par rapport à sa cible peut tirer par dessus un obstacle, sauf si l'unité au niveau inférieur se trouve directement adjacente et derrière un hex. de ferme ou de village (et réciproquement pour un tireur à un niveau inférieur).

12.3 - Restrictions de tir

Une unité d'infanterie en hérisson ou en déroute perd toute capacité de tir. Une unité qui se trouve dans la ZdC d'une unité ennemie doit tirer en priorité sur celle-ci.

Un tir est résolu sur toutes les unités d'un hex. Chaque tir est annoncé et effectué avant de passer au suivant. Une unité ne peut tirer qu'une fois par phase de tir. Une unité ennemie peut être prise pour cible plusieurs fois par phase de tir.

Plusieurs unités amies peuvent cumuler leur capacité de tir pour effectuer un tir commun, mais chaque unité doit être adjacente ou empilée avec une autre unité qui tire sur la même unité ennemie.

La capacité de tir totale indique la colonne de la Table de tir sur laquelle sera résolu ce tir. Par exemple, si deux unités ayant chacune une capacité de tir de 4 tirent sur une cible commune, la capacité de tir totale sera de 8 et la colonne utilisée sera donc la colonne 8-9.

12.4 - PROCÉDURE DE TIR

Le tireur fait la somme des capacités de tir de ses unités. On calcule ensuite l'ensemble des modificateurs qui s'applique.

Protection supérieure : – 1 si l'unité visée porte une protection supérieure.

Protection inférieure : + 1 si l'unité visée porte une protection inférieure.

Arquebusiers suisses : – 1 si l'unité visée consiste en arquebusiers suisses uniquement.

Cultures denses : – 1 si l'unité visée se trouve dans un hex. de cultures denses.

Village : – 2 si l'unité visée se trouve dans un village.

Fortification de campagne : – 2 si l'unité visée se trouve derrière une fortification de campagne. Seules les unités situées au sud d'un côté d'hex. de fortification de campagne peuvent bénéficier de ce bonus.

Ferme fortifiée : – 4 si l'unité visée se trouve dans une ferme fortifiée.

Bonus au tir d'un commandant : + 1 si toutes les unités effectuant le tir sont empilées avec un commandant ayant un bonus de tir.

Tous les modificateurs sont ensuite appliqués sous la forme de décalage de colonne de tir, à raison d'un décalage pour 2 points de modification, à l'avantage du défenseur si la somme est négative, à l'avantage du tireur si la somme est positive. Exemple : un tir sur une ferme fortifiée (– 4) occasionne un décalage de deux colonnes vers la gauche. Après décalage, un éventuel – 1 ou + 1 restant est appliqué au dé.

Attention : dans tous les cas, un tir n'est jamais annulé par les protections, il est résolu sur la colonne la plus faible (capacité 1).

EXEMPLE DE TIR

Un canon et deux unités de Gascons adjacents cumulent leur force pour tirer à deux hex. de distance, sur une unité d'arquebusiers suisses en cultures denses. La capacité du canon est de 6, celle de chaque Gascon est de 1 (infanterie à deux hex.). Le total fait donc 8.

On additionne les modificateurs : arquebusiers suisses (– 1), cultures denses (– 1). Avec un total de – 2, le tir est donc décalé d'une colonne, pour arriver à 6-7. Le joueur jette le dé et obtient 4. L'unité suisse passe un simple test de moral.

On jette le dé et on obtient le résultat du tir :

— : le tir est sans effet.

Test : chaque unité dans l'hex. doit tester son moral. En cas d'échec, une unité devient immédiatement en désordre, si elle l'était déjà, elle part en déroute.

Test – 1 à Test – 4 : idem mais avec un modificateur au moral.

Désorg. (= désorganisé) : chaque unité de l'hex. rate automatiquement son test de moral.

●, ●●, ●●●, ●●●● : autant d'unités de l'hex., choisies par le joueur en défense, subissent une **Elimination**. Une unité française ou une unité suisse de remplacement qui subit une élimination est retirée du jeu. Une unité suisse de piquiers (sauf les plus faibles) est remplacée par l'unité de remplacement correspondante, en ordre ou en désordre selon son statut.

On applique l'élimination *avant* d'effectuer les test de moral des unités survivantes.

12.5 - Blessure des commandants

Un commandant se trouvant dans un hex. qui subit un résultat d'élimination, suite à un tir ou une mêlée, peut être affecté. Si le résultat du tir ou de la mêlée comprend une élimination, le commandant risque une blessure. On jette un dé et, sur un résultat de 6, le commandant est blessé. S'il était déjà blessé, il rejoint alors le panthéon des héros (plus prosaïquement, la procédure de remplacement est engagée, voir 7.1).

Si toutes les unités d'un hex. où se trouve un chef sont éliminées suite à un tir où une mêlée, on ajoute **+ 2** au dé de blessure. Un chef peut librement dérouter avec des unités en déroute, mais il n'est pas éliminé par une impossibilité de déroute, et il peut toujours se replacer avec l'unité amie la plus proche s'il est isolé.

13 - Mêlée (combat)

Toute unité ayant une capacité de mêlée peut attaquer une unité ennemie si les conditions suivantes sont respectées.

Chaque mêlée est déclarée et résolue hex. par hex., des unités de différents hex. pouvant cumuler leurs capacité de mêlée pour attaquer un seul hex. occupé par l'ennemi. Une unité en déroute ne peut pas combattre.

13.1 - Restrictions de mêlée

Les restrictions suivantes s'appliquent à la mêlée :

— une unité du joueur actif peut attaquer uniquement les unité ennemies situées dans ses propres hex. de front, c'est-à-dire sa ZdC.

— chaque unité du joueur actif doit obligatoirement attaquer une unité dans sa ZdC, s'il s'en trouve une.

— un hexagone ne peut être attaqué qu'une seule fois lors d'une phase de combat.

— un empilement d'unités ennemies doit être traité comme un tout. Il est interdit d'attaquer une seule unité d'un empilement ennemi.

— une unité du joueur actif ne peut pas attaquer plus d'un hex. à la fois.

— toutes les unités ennemies situées dans les ZdC des unités du joueur actif doivent être attaquées par au moins une unité, dans la limite de la restriction précédente.

13.2 - PROCÉDURE DE MÊLÉE

Le joueur actif choisit l'ordre de résolution des différents combats, il choisit aussi la répartition de ses unités aux divers combats dès lors que les conditions ci-dessus sont respectées.

Si plusieurs unités de part et d'autre participent à un combat, leurs capacités de mêlée sont additionnées.

On évalue le rapport de force en comparant les unités qui attaquent avec les unités qui défendent. Le rapport de force est arrondi à l'avantage du défenseur (2,4/1 devient 2/1). Ce rapport de force détermine la colonne retenue sur la Table de mêlée pour en déterminer l'issue.

On détermine ensuite tous les modificateurs pouvant s'appliquer à ce combat :

Meilleur moral : + 1 ou **– 1** selon le camp qui bénéficie du meilleur moral. Ce bonus ou malus ne peut s'appliquer que si le moral de toutes les unités d'un camp est supérieur à celui de tous ses adversaires.

Meilleure protection : + 1 ou **– 1** selon le camp avec la plus forte protection. Ne peut s'appliquer que si toutes les unités impliquées bénéficient d'une meilleure protection que leur adversaire.

Corps démoralisé : - 2 ou **+ 2** si le joueur français a une ou plusieurs unités impliquées dans le combat appartenant à un corps démoralisé.

Charge de cavalerie : + 2 si une unité de cavalerie appartenant au joueur actif bénéficie d'un marqueur *Charge*, à moins que les unités ennemies ne soient en hérisson (dans ce cas, ce bonus ne s'applique pas).

Bonus de commandant : + 1 ou **– 1** si un commandant ayant un bonus de mêlée est empilé avec une unité participant au combat. Si chaque camp a un tel commandant impliqué dans un même combat, leurs bonus s'annulent.

Hérisson face à de l'infanterie : – 1 ou **+ 1** si une unité en hérisson combat une unité d'infanterie ennemie (le camp ayant l'unité en hérisson souffre du malus).

Attaque sur l'arrière : + 2 si les unités du joueur actif attaquent l'arrière d'une unité ennemie.

Attaque contre unité en déroute : + 4 (dont **+ 2** d'arrière inclus).

Tous les autres modificateurs de terrain sont présentés dans la Table des terrains. Le modificateur de pente s'applique toujours à l'avantage du celui qui se trouve en hauteur, en attaque et en défense. Les modificateurs de fortifications ne peuvent s'appliquer que si l'unité se trouve au sud du côté de l'hex. défendu.

Les modificateurs sont pris en compte de la même manière que pour le tir : on fait leur somme et on décale le rapport de force d'une colonne pour 2 points de modification. L'éventuel **+ 1** ou **– 1** restant est appliqué au dé.

On applique immédiatement le résultat du combat avant de passer à un autre combat ou à la phase suivante.

Résultats des mêlées

Les résultats de mêlée sont similaires à ceux des tirs, à la différence que l'attaquant comme le défenseur peuvent être affectés.

13.3 - Avance après combat

Si toutes les unités du joueur passif sont éliminées ou mises en déroute à l'issue d'un combat, le joueur actif peut faire avancer une à toutes ses unités ayant participé à ce combat dans l'hex.

LES OBSTACLES AU TIR

W ne peut pas tirer sur B car le village le masque, mais non plus sur A car l'hex. de cultures denses gène aussi la vue. Le canon C, situé sur une hauteur, peut tirer par-dessus les unités amies D et E, sur les piquiers suisses V, X, Y et Z, mais pas sur l'unité W, située juste derrière le village (car le bord d'hex. de village masque la vue). E peut tirer sur V et sur Y, mais D ne peut tirer sur quiconque (V est masqué par l'unité amie E, et X et Y sont masqués par les cultures denses).

laissé vide par le défenseur (en respectant les règles d'empilement). Les unités avançant dans cet hex. peuvent modifier leur orientation. La décision d'avancer doit être prise immédiatement à l'issue du combat, avant de passer à un autre.

Cette avance n'occasionne, pour les unités actives comme passives, aucun test d'engagement pour avance en ZdC ennemie (mais peut occasionner des tests de terrain).

EXEMPLE DE COMBAT

Deux unités de cavalerie française empilées avec Bayard décident, pendant leur phase de mouvement, d'engager une unité de piquiers suisses en désordre à protection normale, adjacente à la route. Pour entrer dans l'hex. de ZdC de l'unité suisse, chaque unité de cavalerie teste son moral. L'une échoue et doit arrêter son mouvement. L'autre entre dans l'hex. avec Bayard.

Le Suisse peut alors choisir de tenter de se mettre en hérisson ou subir un test de moral d'engagement. Le Suisse décide naturellement de tenter un hérisson mais il échoue. Il doit alors tester son moral pour être engagé. Il échoue encore mais, comme les piquiers suisses ne partent jamais en déroute, l'unité reste en désordre et le moral de l'armée baisse d'un point. On place un marqueur *Charge* sur l'unité française car elle se trouve sur un hex. de route.

En phase de mêlée, le combat proprement dit est résolu. Le pion de gendarmes français (8 de capacité de mêlée) affronte une capacité adverse de 4. Le rapport de force est de 2/1. Les modificateurs sont maintenant additionnés : charge (+ 2), Bayard (+ 1), meilleure armure (+ 1) et meilleur moral (+1). Le total donne donc + 5. Le joueur français va donc bénéficier d'un décalage de deux colonnes (deux fois + 2) et d'un + 1 au dé.

Le joueur français se retrouve donc à la colonne 4/1. Il jette le dé, obtient 2, ce qui donne 3 avec le modificateur. Le résultat est une perte plus un test à – 3. L'unité suisse est donc remplacée (par une unité de remplacement du même type en désordre) et elle doit ensuite tester son moral avec – 3.

14 - Règles de scénario

Marignan 1515 peut se jouer en deux scénarios, qui représentent, soit la première journée de la bataille, soit les deux jours complets pour une partie plus acharnée.

14.1 - LA PREMIERE JOURNÉE

Placement de l'armée française

Le placement de chaque chef de corps d'armée est donné précisément. Les unités de chaque corps sont à placer dans le rayon de commandement de leur chef.

François Ier (maison du Roi) : 1022
Duc de Bourbon : 1614
Chevalier Bayard : 1022
La Palice : 2113
Trivulce, maréchal de France : 1019
Duc de Bouillon : 1721
Duc d'Alençon : 1124
Duc de Guise (Bandes noires) : 1519
Genouillac (artillerie royale) : 1513
Pedro Navarro (bandes du Piémont) : 1512

Entrée de l'armée suisse

L'armée suisse entre sur la carte par la grand route, venant de Milan (hex. 1201) au premier tour. Les unités de l'avant-garde entrent les premières, suivies de celles de la colonne centrale (avec un point de mouvement en moins pour ce tour) et des unités de l'arrière-garde fermant la marche (avec deux points de mouvement en moins pour ce tour).

Le joueur suisse fait entrer à sa guise les arquebusiers et la cavalerie milanaise, par le bord nord.

Fin du scénario

Ce scénario prend fin à 23 h (les nuages cachent alors la pleine lune, interdisant la poursuite du combat).

Moral des corps d'armée

Le moral initial de chacun des corps d'armée français (sur la piste de Moral), est le suivant :

— maison du Roi, moral de 5
— corps du duc de Bourbon, moral de 8
— corps du chevalier Bayard, moral de 4
— corps de la Palice, moral de 5
— corps de Trivulce, moral de 4
— corps du duc de Bouillon, moral de 3
— corps du duc d'Alençon, moral de 7
— corps des Bandes noires, moral de 5
— artillerie royale, moral de 10
— bandes du Piémont, moral de 5.

Moral de l'armée suisse : 40

Les Tours de nuit

Les trois tours de jeu à partir de 20 h sont des tours de nuit (ils durent une heure chacun).

Durant les tours de nuit, le rayon de commandement de tous les commandants est diminué de un. Ainsi un rayon de commandement de 3 tombe à 2.

Condition de victoire

Dans ce premier scénario, le Suisse remporte la victoire s'il réussit à tuer François Ier ou si cinq corps d'armées français sont démoralisés. Le Français remporte la victoire si l'armée suisse est démoralisée. Tous les autres cas correspondent à une partie nulle.

14.2 - LES DEUX JOURS DE LUTTE

Le placement des unités, l'entrée de l'armée suisse, le moral initial de tous les corps français et de l'armée suisse sont similaires au premier numéro. Les règles de nuit sont similaires.

Fin du scénario

La durée des combats le premier jour est la même, la reprise du combat au matin s'étend sur huit tours.

Réorganisation des armées

A la fin du dernier tour de nuit, le combat s'arrête et les joueurs peuvent réorganiser leurs armées avant le petit jour.

1. Tout d'abord, on fait reculer d'un hex. toutes les unités françaises adjacentes à l'ennemi, vers le Sud si possible. Une unité qui se trouve dans l'impossibilité de reculer à cause des unités ou des ZdC ennemies, n'est pas éliminée.

2. Toutes les unités en désordre reviennent en ordre. Toutes les unités en déroute, hors celles qui sont sorties de la carte, reviennent en ordre. Le moral des corps d'armée français est ajusté en conséquence.

3. Les unités non commandées sont placées dans le rayon de de leur commandant de corps. On retire le marqueur *Non commandé*.

4. Toutes les autres unités peuvent être déplacées du moment qu'elles demeurent dans le rayon de commandement de leur commandant de corps. Les commandants demeurent immobiles. Le Français effectue sa réorganisation en premier. Aucune unité ne peut se placer adjacente à des unités de l'adversaire.

Le joueur français peut placer ses quatre marqueurs *Fortifications* dans le rayon de commandement d'un chef de corps d'armée.

Conditions de victoire

Dans ce second scénario, le Suisse remporte la victoire s'il réussit à tuer François Ier ou si cinq corps d'armée français sont démoralisés. Le Français remporte la victoire si l'armée suisse est démoralisée ou si elle n'a pas atteint ses conditions de victoire avant la fin du scénario. ❐

Marignan 1515 a été conçu par Eric Simon
Essais et mise au point : Théophile Monnier, Nicolas Pilartz, Nicolas Stratigos.
Remerciements à Kevin Zucker et Laurent Henninger pour leur précieux conseils.

MARIGNAN

Ordre de bataille

Armée française

La Maison du Roi (trois unités) : la garde écossaise, la garde des gentilhommes, les archers du Roi.

Corps du duc de Bourbon, connétable de France : onze unités de lansquenets.

Corps du chevalier Bayard : deux unités de gendarmes, une unité de chevau-légers.

Corps de Jacques de Chabannes, seigneur de La Palice, maréchal de France : cinq unités de gendarmes.

Corps de Jean-Jacques Trivulce, maréchal de France : deux unités de gendarmes, deux unités de gendarmes génois.

Corps du duc de Bouillon : deux unités de gendarmes, une unité de chevau-légers.

Corps du duc d'Alençon : dix unités de lansquenets.

Corps des Bandes noires du duc de Guise : huit unités de Gueldrois.

Artillerie royale, commandée par Jacques, dit Galiot, de Genouillac : neuf unités d'artillerie.

Bandes de Piémont du capitaine Pedro Navarro : huit unités de Gascons.

Chaque unité de gendarmes ou chevau-légers français représente environ 500 hommes. Chaque unité d'infanterie représente de 800 à 1 000 hommes. Chaque unité d'artillerie représente environ huit canons lourds et 30 canons légers, servis par 200 hommes.

Armée suisse

Colonne d'avant-garde : 13 unités de piquiers, hallebardiers et lansquenets.

Colonne centrale : 18 unités de piquiers, hallebardiers et lansquenets.

Colonne d'arrière-garde : neuf unités de piquiers, hallebardiers et lansquenets.

Troupe d'arquebusiers : cinq unités.

Cavalerie milanaise : une unité de gendarmes de la maison du duc de Milan.

Chaque unité suisse de piquiers, hallebardiers et lansquenets représente 500 hommes à effectif plein, ou 300 à effectif réduit. Chaque unité d'arquebusiers représente 200 hommes. La cavalerie milanaise compte 200 hommes. ❐

TABLE DES TERRAINS

	Culture dense	Culture	Rivière Gd canal	Canal	Pont	Village et fortif.	Ferme fortifiée	Route	Grand route	Pente
Mouvement (coût en PM)	2	1	+3 artil. interdite	+2	+1	2/+2 village/fortif.	2	1	1/2	—
Désordre	Test	Non	Oui	Test	Test	Test	Test	Non	Non	Non
Mêlée	—	—	—	—	—	-2 à l'assaillant	-3 à l'assaillant	—	—	-1/+1 plus bas/plus haut
Tir	-1 au tireur	—	—	—	—	-2 au tireur	-4 au tireur	—	—	—

TABLE DES RÉSULTATS DE TIR

CAPACITÉ DE TIR
(ou total des capacités en cas de tirs multiples sur une même cible)

DÉ	1	2-3	4-5	6-7	8-9	10-11	12-13	14-15	16-17	18-19	20-21	22-23	24-25
1	—	—	—	—	—	Test	Test	Test -1	Test -2	Test -3	○ Test -3	○ Test -4	○ Test ○ -4
2	—	—	—	—	Test	Test	Test -1	Test -2	Test -3	○ Test -3	○ Test -4	○ Test ○ -4	Désorg. ○○
3	—	—	—	Test	Test	Test -1	Test -2	Test -3	○ Test -3	○ Test -4	○ Test ○ -4	Désorg. ○○	Désorg. ●●●
4	—	—	Test	Test	Test -1	Test -2	Test -3	○ Test -3	○ Test -4	○ Test ○ -4	Désorg. ○○	Désorg. ●●●	Désorg. ●●●
5	—	Test	Test	Test -1	Test -2	Test -3	○ Test -3	○ Test -4	○ Test ○ -4	Désorg. ○○	Désorg. ●●●	Désorg. ●●●	Désorg. ●●●●
6	Test	Test	Test -1	Test -2	Test -3	○ Test -3	○ Test -4	○ Test ○ -4	Désorg. ○○	Désorg. ●●●	Désorg. ●●●	Désorg. ●●●●	Désorg. ●●●●

MODIFICATION À LA CAPACITÉ DE TIR
(1 décalage de colonne pour 2 points. En cas de total impair, le point restant est appliqué au dé)

- Cible à **protection supérieure : – 1**
- Cible à **protection inférieure : + 1**
- Cible = **arquebusiers suisses : – 1**
- Cible dans **cultures denses : – 1**
- Cible en **village** ou **fortification : – 2**
- Cible dans une **ferme fortifiée : – 4**
- **Commandant avec bonus de tir : + 1**

● = **1 unité éliminée**

Tir minimal : aucune protection ne peut annuler un tir (utiliser colonne 1)

TABLE DES RÉSULTATS DE MÊLÉE

RAPPORT DE FORCE (total des capacités de mêlée de l'attaquant, divisé par le total des capacités de mêlée du défenseur)

DÉ	1/4		1/3		1/2		1/1		2/1		3/1		4/1	
	Att.	Déf.	Att.	Déf.	Att.	Déf.	Att.	Déf.	Att.	Déf.	Att.	Déf.	Att.	Déf.
0	Désorg. ●●●●	—	○ Test ○ -4	—	○ Test -3	—	Test -2	—	Test -1	Test	Test	Test	—	Test -1
1	Désorg. ●●●	—	○ Test -4	—	Test -3	—	Test -1	—	Test	Test	Test	Test -1	—	Test -2
2	○ Test ○ -4	—	○ Test -3	—	Test -2	—	Test -1	Test	Test	Test	—	Test -1	—	Test -3
3	○ Test -4	—	Test -3	—	Test -1	—	Test	Test	Test	Test -1	—	Test -2	—	○ Test -3
4	○ Test -3	—	Test -2	—	Test -1	Test	Test	Test	—	Test -1	—	Test -3	—	○ Test -4
5	Test -3	—	Test -1	—	Test	Test	Test	Test -1	—	Test -2	—	○ Test -3	—	○ Test ○ -4
6	Test -2	—	Test -1	Test	Test	Test	—	Test -1	—	Test -3	—	○ Test -4	—	Désorg. ●●●
7	Test -1	—	Test	Test	Test	Test -1	—	Test -2	—	○ Test -3	—	○ Test ○ -4	—	Désorg. ●●●●

MODIFICATION AU RAPPORT DE FORCE
(1 décalage de colonne pour 2 points. En cas de total impair, le point restant est appliqué au dé)

- Bénéficiant du **meilleur moral : + 1/– 1**
- Bénéficiant de la **meilleure protection : + 1/– 1**
- Présence de troupes **démoralisées : – 2/+ 2**
- **Charge de cavalerie** (sauf contre hérisson) **: + 2**
- **Hérisson** face à infanterie **: – 1/+ 1**
- Attaque **sur l'arrière : + 2**
- Attaque **sur unité en déroute : + 4**
- **Commandant à bonus de mêlée : + 1/–1**
- **Et modificateurs de terrain** (voir table)

● = **1 unité éliminée**

PIONS DE LA BATAILLE DE MARIGNAN 1515 *(verso)*

ARMÉE SUISSE

ARMÉE FRANÇAISE

E DES PIONS

3 4

4. Après collage, achever le découpage des pions un à un avec les mêmes outils qu'au point 1.

Intercaler entre le recto et le verso des pions, du carton t (épaisseur 0,5 mm env.) coupé aux mêmes dimensions.

François 1er 1 7 | Archers du Roi 10 4 5 6 | Duc de Bourbon 5 7 | Lansquenets 9 1 6 4 | Lansquenets 9 1 6 4 | Lansquenets 9 1 6 4 | Lansquenets 9 1 6 4 | Lansquenets 9 1 6 4

Garde écossaise 10 9 6 | Garde des Gentilshommes 10 9 6 | Lansquenets 9 1 6 4 | Lansquenets 9 1 6 4 | Lansquenets 9 1 6 4 | Lansquenets 9 1 6 4 | Lansquenets 9 1 6 4 | Lansquenets 9 1 6 4

Bayard 2 7 | Gendarmes 9 8 6 | La Palice 2 7 | Gendarmes 10 8 6 | Gendarmes 10 8 6 | Trivulce 2 7 | Gendarmes 9 8 6 | Gendarmes 9 8 6

Chevau-légers 8 6 7 | Chevau-légers 8 6 7 | Gendarmes 10 8 6 | Gendarmes 10 8 6 | Gendarmes 10 8 6 | Gendarmes génois 8 7 6 | Gendarmes génois 8 7 6 | TRIVULCE Mal de France

Duc de Bouillon 2 7 | Chevau-légers 8 6 7 | Duc d'Alençon 3 7 | Lansquenets 8 1 6 4 | Lansquenets 8 1 6 4 | Lansquenets 8 1 6 4 | Lansquenets 8 1 6 4 | Lansquenets 8 1 6 4

Gendarmes 9 8 6 | Gendarmes 9 8 6 | Lansquenets 8 1 6 4 | Lansquenets 8 1 6 4 | Lansquenets 8 1 6 4 | Lansquenets 8 1 6 4 | Lansquenets 8 1 6 4 | LE DUC D'ALENÇON

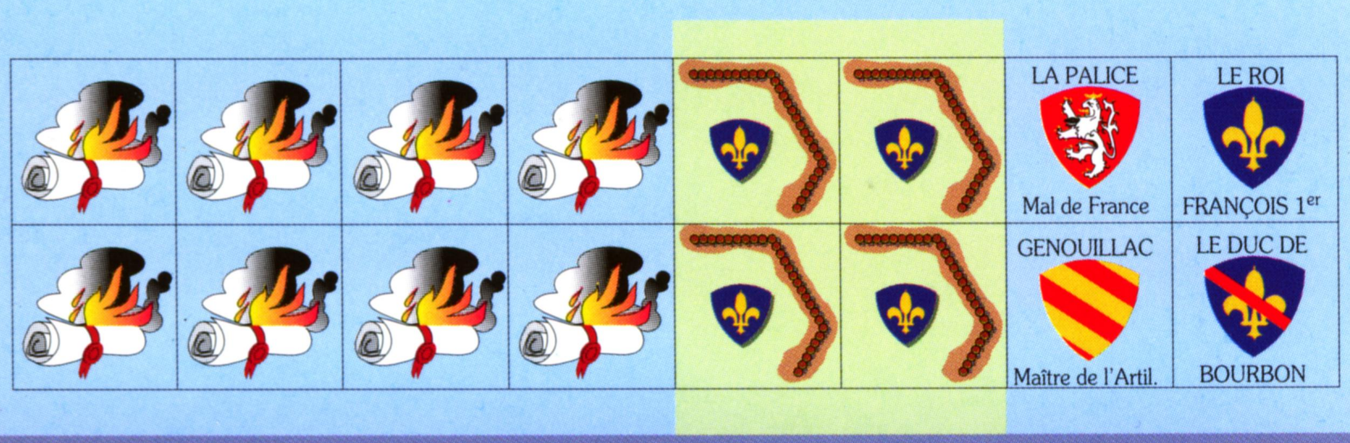
ARMÉE FRANÇAISE

Duc de Guise 2 7 | Gueldrois 7 1 6 4 | Gueldrois 7 1 6 4 | Gueldrois 7 1 6 4 | Gueldrois 7 1 6 4 | Genouillac 4 +1 7 | Artillerie 7 2 8 1 | Artillerie 7 2 8 1

Gueldrois 7 1 6 4 | Gueldrois 7 1 6 4 | Gueldrois 7 1 6 4 | Gueldrois 7 1 6 4 | LE DUC DE GUISE | Artillerie 7 2 8 1 | Artillerie 7 2 8 1 | Artillerie 7 2 8 1

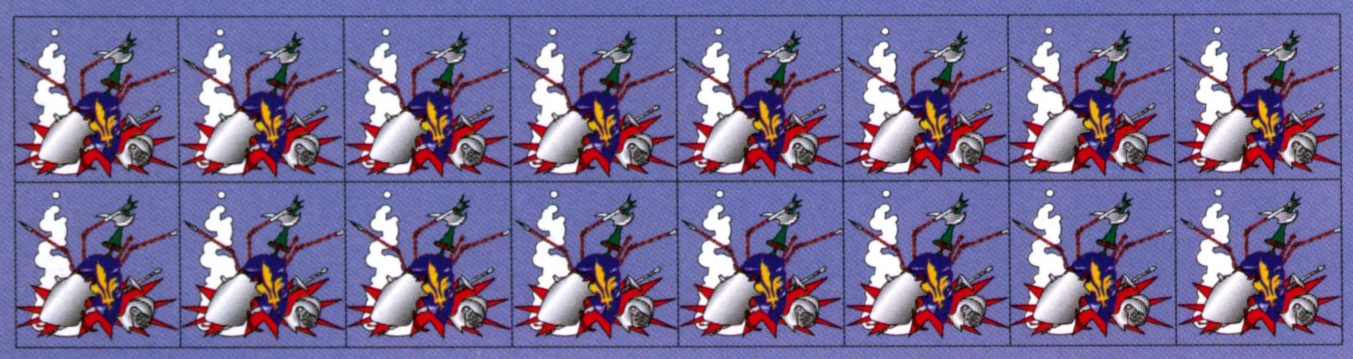
Artillerie 7 2 8 1 | Artillerie 7 2 8 1 | Pedro Navarro 4 +1 7 | Gascons 7 4 4 4 | Gascons 7 4 4 4 | Gascons 7 4 4 4 | Gascons 7 4 4 4 | LE CHEVALIER BAYARD

Artillerie 7 2 8 1 | Artillerie 7 2 8 1 | Gascons 7 4 4 4 | Gascons 7 4 4 4 | Gascons 7 4 4 4 | Gascons 7 4 4 4 | Pedro NAVARRO Bandes du Piémont | LE DUC DE BOUILLON



LA PALICE Mal de France | LE ROI FRANÇOIS 1er

GENOUILLAC Maître de l'Artil. | LE DUC DE BOURBON



Commandant l'avant-garde 3 5 | Piquiers et hallebardiers 9 8 4 | Piquiers et hallebardiers 9 8 4 | Piquiers et hallebardiers 9 8 4 | Piquiers et hallebardiers 9 7 4 | Piquiers et hallebardiers 9 7 4

Piquiers et hallebardiers 9 8 4 | Piquiers et hallebardiers 9 8 4 | Piquiers et hallebardiers 9 8 4 | Piquiers et hallebardiers 9 7 4 | Piquiers et hallebardiers 9 7 4 | Piquiers et hallebardiers 9 7 4

Piquiers et hallebardiers 9 7 4 | Piquiers et hallebardiers 8 4 4 | Piquiers et hallebardiers 8 4 4 | Piquiers et hallebardiers 8 4 4 | Piquiers et hallebardiers 8 3 4 | Piquiers et hallebardiers 8 3 4

Piquiers et hallebardiers 9 7 4 | Piquiers et hallebardiers 8 4 4 | Piquiers et hallebardiers 8 4 4 | Piquiers et hallebardiers 8 4 4 | Piquiers et hallebardiers 8 3 4 | Piquiers et hallebardiers 8 3 4

Piquiers et hallebardiers 8 3 4 | Piquiers et hallebardiers 8 3 4 | Commandant la colonne centrale 4 -1 5 | Piquiers et hallebardiers 10 9 5 | Piquiers et hallebardiers 10 9 5 | Piquiers et hallebardiers 10 9 5

Piquiers et hallebardiers 8 3 4 | | Piquiers et hallebardiers 10 9 4 | Piquiers et hallebardiers 10 9 4 | Piquiers et hallebardiers 10 9 4 | Piquiers et hallebardiers 9 7 4

ARMÉE SUISSE

Piquiers et hallebardiers 9 8 4 | Piquiers et hallebardiers 9 8 4 | Piquiers et hallebardiers 9 8 4 | Piquiers et hallebardiers 9 8 4 | Piquiers et hallebardiers 9 6 4 | Piquiers et hallebardiers 9 6 4

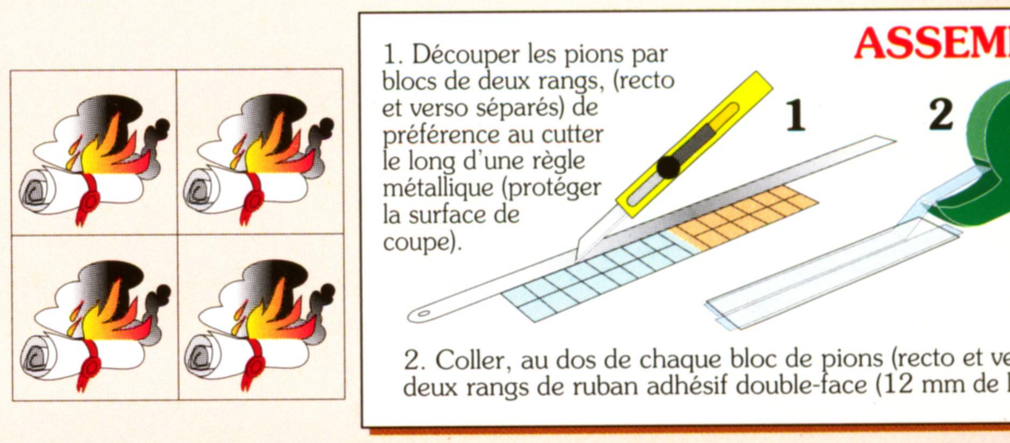
Piquiers et hallebardiers 9 8 4 | Piquiers et hallebardiers 9 8 4 | Piquiers et hallebardiers 9 8 4 | Piquiers et hallebardiers 9 8 4 | Piquiers et hallebardiers 9 6 4 | Piquiers et hallebardiers 8 3 4

Piquiers et hallebardiers 9 5 4 | Piquiers et hallebardiers 9 5 4 | Piquiers et hallebardiers 9 5 4 | Piquiers et hallebardiers 8 4 4 | Piquiers et hallebardiers 8 4 4 | Piquiers et hallebardiers 8 4 4

Piquiers et hallebardiers 9 5 4 | Piquiers et hallebardiers 9 5 4 | Piquiers et hallebardiers 9 5 4 | Piquiers et hallebardiers 8 4 4 | Piquiers et hallebardiers 8 4 4 | Piquiers et hallebardiers 8 4 4

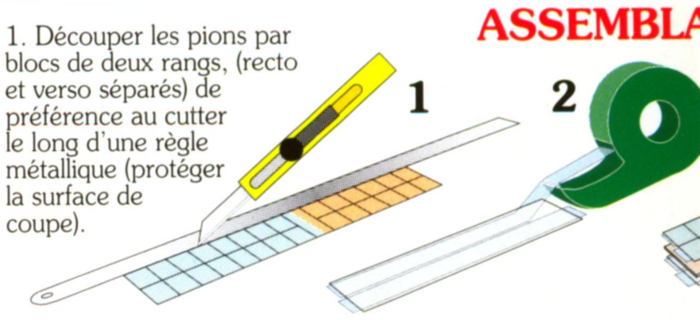
Piquiers et hallebardiers 8 4 4 | Commandant l'arrière-garde 2 +1 5 | Piquiers et hallebardiers 9 6 4 | Piquiers et hallebardiers 8 6 4 | Piquiers et hallebardiers 8 6 4 | Piquiers et hallebardiers 8 6 4

Piquiers et hallebardiers 8 4 4 | Piquiers et hallebardiers 9 6 4 | Piquiers et hallebardiers 9 6 4 | Piquiers et hallebardiers 8 6 4 | Piquiers et hallebardiers 8 6 4 | Piquiers et hallebardiers 8 6 4



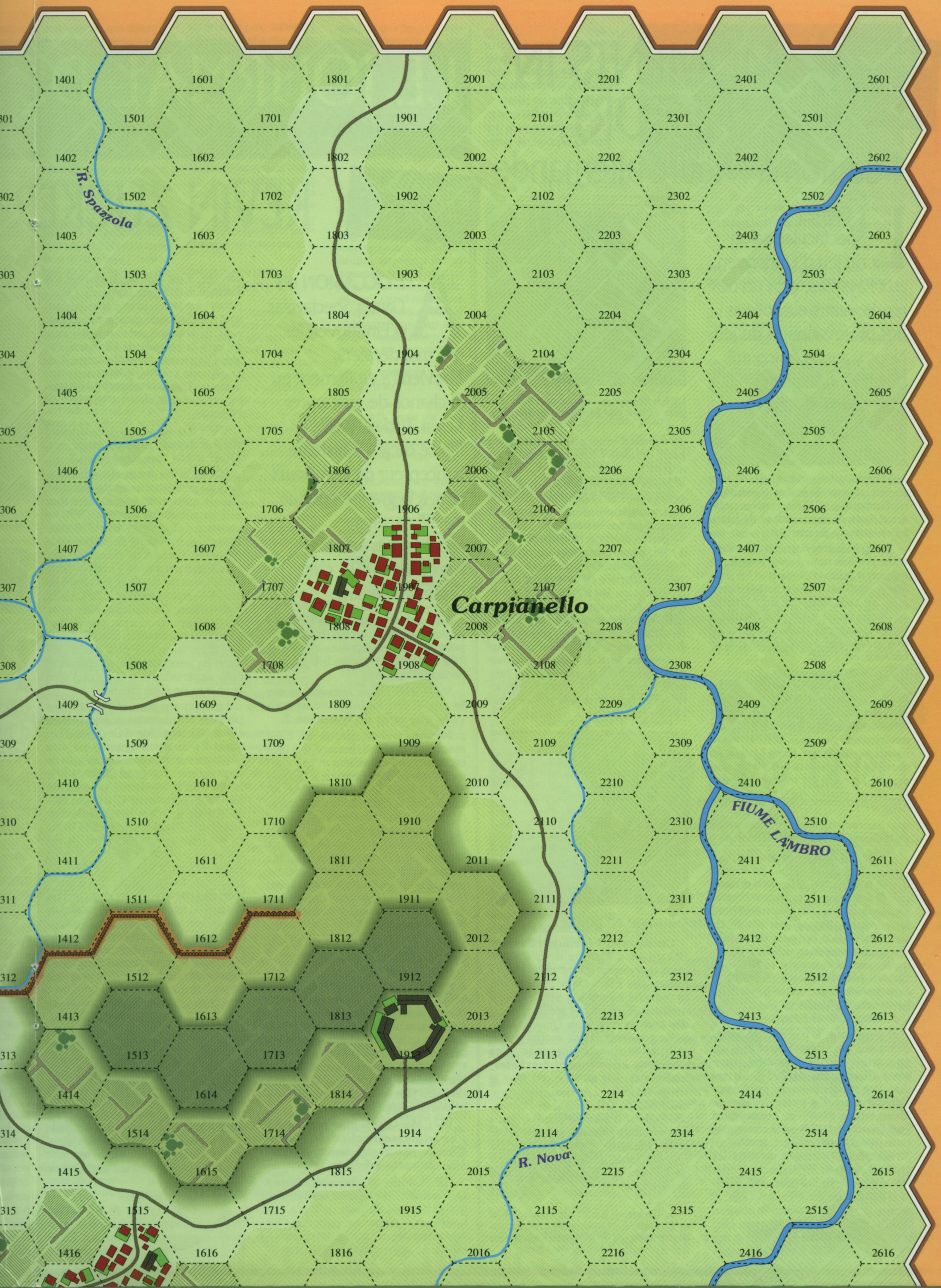
ASSEMBLA

1. Découper les pions par blocs de deux rangs, (recto et verso séparés) de préférence au cutter le long d'une règle métallique (protéger la surface de coupe).



2. Coller, au dos de chaque bloc de pions (recto et verso), deux rangs de ruban adhésif double-face (12 mm de large).

PIONS DE LA BATAILLE DE MARIGNAN 1515 *(recto)*


R. Spazzola
Carpianello
FIUME LAMBRO
R. Nova

Vers Milan

R. Visconta

REDEFOSSI

Viboldone

San Giuliano

Selm

R. Vettabbia

CANAL

Mezzano

Pedriano

Vers Marignan

13 septembre

14 septembre

16 h	16 h 30	17 h	17 h 30	18 h	18 h 30	19 h	19 h 30	20 h	21 h	22
7 h	7 h 30	8 h	8 h 30	9 h	9 h 30	10 h	10 h 30			

DÉROULEMENT DE L'AFFRONTEMENT

0 m 150 300 450 600 750 m

Zividio

Carlotta

Santa Brigida

Brivio

Moral

10

9

8

7

6

5

4 40

3 30

2 20

1 10

0 0

1 h

22 h

Service cartographique de *VaeVictis*

CARTE DE LA BATAILLE DE

MARIGNAN 1515

© VaeVictis - Histoire & Collections 1995. Infographie Didier Bourgeois.

MARIGNAN 1515

****

This is a translation of the Vae Victus game in issue number 3. It was originally translated by Richard Fluck, and then rewritten by Scott Hannon. February 1, 1996.

Marignan 1515 is a simulation of the great battle during the reign of Francois 1st, with his combination of cavalry, artillery and infantry confronting the dangerous Swiss army, the reincarnation of the Macedonian phalanx. Two scenarios are offered: the first covers just the first day of the battle, and the second simulates the two days of confrontation, with reorganization during the night.

One of players takes command of the French army, the other the Swiss army. The objective of the two players is to rout or destroy the opposing army.

The game includes one map, the rules, the counters, and the game charts on the last page of the rules. Also required for play are two 6 sided dice.

0 INTRODUCTION

0.1 The Map and Game Scale

The map depicts the battlefield, located ten kilometers to the southeast of Milan. The map has several types of terrain, each having effects on movement, combat, and the firing of units. Each hex represents a distance of 150 meters. Each game turn represents approximately 30 minutes in the daytime, and an hour during the night turns. Each combat unit represents from 200 to 800 men (see the order of battle description on p.30).

0.2 Morale Tests

When the rules indicate that a unit must test its morale, the player who controls the unit rolls two 6 sided dice. If the sum of the dice is lower or equal to the morale of the unit, the unit passes its test. If the result is higher, the unit fails its test and must incur the effects which relate to it. All morale modifiers apply to the morale of the unit and not to the die roll.

1 COUNTERS AND MARKERS

The counter sheet contains the combat units, the comanders, and the markers. Each commander and combat unit is marked with a corps icon (upper left) to identify its corps affiliation. The French army has ten corps, while the Swiss mercenaries are divided in three corps (Swiss shield with Roman numerals I, II, or III). (See diagrams on p.24)

1.1 The Combat Units

Combat units are of three basic types: Cavalry (man on horseback icon), Infantry (pikemen, arquebusiers, or swordmen icons), and Cannons (cannon icon). The front of a counter represents the unit in good order, while the back represents the same unit in disorder.

All combat units are rated for morale (upper right), melee strength (lower left number), and movement allowance (lower right). In addition, all combat units are iconically rated for armor protection by the type of background to their melee strength: a shield for superior protection, a blank (no icon) for normal protection, and a dotted outline of a shield for feeble protection. Combat units capable of engaging in fire combat also have an orange fire strength (middle left on infantry, and bottom middle on artillery); units with no fire strength can not fire.

The fire and melee strengths on the back of the counters are generally reduced

due to the detrimental effects of disorder, but movement is often superior (maneuvering a unit in order is relatively slower due to the obligation of maintaining this order!). Otherwise, a unit in disorder suffers no additional penalties compared to a unit in order (exception: no cavalry charge and no hedgehog). A unit may not voluntarily become disordered.

Swiss Replacement Units:
Many of the Swiss pikemen (piquiers) units are represented by two counters. The first represents the unit at full strength, while the second (distinguished by a large white cross across it) represents the same unit at a reduced strength following some losses incurred in combat (morale -1, melee strength reduced by half, and protection and movement unaltered). The two counters are never in play simultaneously. The pikemen with a melee rating of 6 (three units of the center corps and the nine units of the rearguard) do not have any replacement counters.

1.2 The Commanders

These counters portray the commanders of the army corps. Without them the combat units operate with reduced movement and combat abilities. Commander counters are distinguished by icon portraits of the commander's head. Each commander is rated for command range (upper right) and movement allowance (lower right). All commanders have superior protection as indicated by the shield symbol (lower left). Superimposed on the shield is the commander's melee bonus (red number) or fire bonus (orange number, commanders Genouillac and Navarro only), if any. Two commanders, Francois 1st and Bayard, are also iconically marked for heroic value by a star icon (middle left). The back of the commander counters represent the same commander having incurred an injury, with his abilities lessened.

1.3 The Markers

The sheet of counters includes some markers useful to play of the game.

Turn Marker: sundial icon with Swiss and French sides. This marker is placed on the turn track along the bottom of the map, and is used to indicate the current game turn and which player is currently the active player.

Army Corps Morale Markers: corps icons, one for each corps. These are placed on the morale track along the side of the map, and are used to indicate the current morale level of the corresponding army corps. There are two Swiss army morale markers, one with "x10" to track the tens, and the other one to track the ones.

Routed Markers: dropped equipment icon. These are used to identify routed units.

Fortification Markers (French player only, see 14.2): fortified walls icon. These are used to show the existance of newly built walled positions besides those already existing on the map.

Hedgehog Markers: round formation icon. These identify units of infantry that have assumed the hedgehog formation in order to thwart a cavalry charge.

Cavalry Charge Markers: cavalry with arrow icon. These indentify units of cavalry that have declared a charge.

Out of Command Markers: burning scroll icon. These identify units that are located outside the radius of command of their commanding officer.

2 THE GAME TURN

Marignan 1515 is played in a variable number of game turns as specified in the scenario instructions. Each game turn consists of two similar player turns, one for each player (as detailed in rule 2.1 below). The player of whom it is the current player turn is refered to as the active player, while his opponent is refered to as the passive player. The Swiss player goes first

each turn. When the French player finishes his player turn, the turn is finished. Record the current turn and active player (his side of the turn marker face up) on the turn record track along the bottom of the map.

2.1 Sequence of Play

Each game turn consists of two player turns:
Swiss player turn (Swiss are "active" and French "passive")
French player turn (French are "active" and Swiss "passive")
Each player turn is organized into a series of steps (refered to as "phases") in the following manner:

1. Command Phase: (active player only)
The active player verifies that his units are within the range of command of their commanders. Units that are out of range are given a Out of Command marker. Units previously marked Out of Command that are now within command range have their markers removed.

2. Reorganization Phase: (active player only)
First, all disordered units of the active player which are not adjacent to an enemy unit return to order. Next, those Routed units which are four or more hexes from the nearest enemy unit test their morale. If they pass this morale test they recover from Routed to Disordered state (no effect if they fail the test).

3. Movement Phase: (active player only)
First, all the active players routed units must execute their rout movement before any other units may move. Next, the active players non-routed units may move as the player desires, respecting the rules of movement. Finally, after all movement is finished, the active player may remove any Hedgehog markers from his units if he so desires.

4. Retreat Phase: (passive player only)
Under some conditions the passive player may retreat his units of cavalry and arquebusiers back one hex. All the units of a corps that declares a General Retreat Order must retreat.

5. Defensive Fire Phase: (passive player only)
The passive player may perform fire combat against enemy units.

7. Offensive Fire Phase: (active player only)
The active player may perform fire combat against enemy units.

8. Melee Phase: (active player only)
All the active players units with an enemy unit in their ZOC must attack.

---
3 FACING

All combat units (see exceptions below) must be oriented such that the top of the counter is aligned parallel to one of the 6 hex sides (see diagram p.25). The hexside to which the unit is aligned is refered to as its "facing". The adjacent hex with which it shares the common hexside and the two adjacent hexes to either side are the three "front" hexes of the unit. The other three hexes adjacent to the unit are its "rear" hexes (see diagram p.27).

Units stacked together must all have the same facing. When a unit enters a hex containing one or more friendly units, the player must orientate the incoming unit to match the facing of the units already present in the hex (this is carried out without paying extra movement points). Units stacked together can then continue their movement if they have enough movement points.

Exceptions:
- a unit in Routed state has no facing (it becomes like a herd in panic). For an enemy assault, a Routed unit is always considered as attacked from the rear.
- a unit of infantry in Hedgehog has a front facing in all directions.
- commanders are always considered as front facing.

3.1 Effects On Movement

A unit may only move into one of its front hexes. A unit may change its facing by pivoting within a hex at the cost of one movement point, whatever the change of facing.

3.2 Restriction On Firing

A unit may only fire into/through its front hexes. Note: a unit in Hedgehog loses all capacity to fire.

3.3 Effects On Melee

A unit only initiate a melee attack with a hostile unit located in one of its front hexs. A unit which attacks the rear of an enemy unit benefits from a modifier of +2 to the combat.

4 ZONES OF CONTROL

Combat units exert a Zone of control (ZOC) upon their three front hexes. Commanders and Routed units do not exert a ZOC.

4.1 Restrictions On Movements

A unit normally tests its morale in order to enter an enemy ZOC (see Test of commitment, 9.2). A unit in an enemy ZOC can not exit except in the following cases:

- it is Routed.
- its army corps receives a General Retreat Order during the phase of retreat (see 11).
- it is a unit of cavalry facing infantry solely.
- it is a unit of Swiss arquebusiers facing infantry solely.

In all cases, a unit may not pass directly from one enemy ZOC to another.

4.2 Effects Of Rout

A routing unit can not enter an enemy ZOC. If all its retreat routes are blocked by enemy ZOCs or hostile units, the unit is eliminated (see 10.1).

4.3 Effects On Command

A chain of command can not pass through an enemy ZOC unless a friendly unit is present in the hex.

5 STACKING

The players can place several counters in one hex, taking into account the following restrictions. Units of the two camps can never occupy the same hexagon. Markers and commanders are not taken into account for stacking.

5.1 Swiss Army

The different stacking possibilities per hex for the Swiss army are the following:

- a unit of cavalry alone;
- one unit of arquebusiers;
- one unit of arquebusiers plus a unit of pikemen;
- up to three units of pikemen.

5.2 French Army

For the French army, the different stacking possibilities per hex are the following:

- one or two units of infantry;
- one or two units of cavalry;

- one unit of artillery plus one or two units of infantry.

Units of different corps can to stack together if they respect the previous rules.

6 COMMAND AND ARMY CORPS

Each army is divided into a certain number of army corps: three for the Swiss, ten for the French. Each army corps is composed of several units and one commanding officer. Every unit of the same army corps has an identifying icon.

6.1 The Chain of Command

In order to be in command, a unit must be within the command range of his corps commander in the Command Phase. The path traced between the unit and its commander is called the chain of command. The chain of command may not be traced through a hex occupied by a hostile unit, nor may it be traced into or through a hostile ZOC unless the hex contains a friendly unit.

If a unit is located beyond command range during it Command Phase, it is then considered as being out of command, and an Out of Command marker is placed on the unit. Out Of Command units incur some restrictions, according to its type (see rule 6.2).

Special Case for Swiss Arquebusiers and Cavalry [milanaise]:
The Swiss arquebusiers form an elite unit composed of volunteers whos main purpose is to skirmish with the opponent. The Swiss cavalry [milanaise] units have their own individual commander integrated into the unit. These units are always considered in command, and are not connected to any corps.

6.2 Effects of Being Out of Command

In the movement phase, an Out of Command unit must either remain in place, or move towards towards its corps commander. It may change its facing normally. An Out of Command unit that opts to move may do so only so long as each hex it enters brings it closer to its commander. Additionally, it may not voluntarily move adjacent to a hostile unit. If an enemy unit is located in its ZOC, it may be attacked by melee. An Out of Command unit may not fire in the Offensive Fire Phase, and may only fire on a hostile unit in its ZOC during the Defensive Fire Phase.

6.3 Duration of Effects

An Out of Command unit undergoes the penalties of the absence of command until such time as it is again in the command range of its corps commander during the Command Phase.

7 THE COMMANDERS

7.1 The Death of the Leaders

A leader may be killed following a shot or a melee (see 12.5).

For the Swiss army, the commanders were chosen among the captains of the contingents of the cantons, and so a new commander could promptly replace a previous commander who fell in battle. This new commander, represented by the same counter as the old one, is placed the turn following the death of the old commander at the beginning of the reorganization phase of the Swiss army. The death of a Swiss commander causes the loss of two points of morale to the Swiss army. There is no limits in the number of time that a Swiss commander may be replaced.

For the French army, the business is graver. First of all, if it was Francois 1st, the battle is lost for the French player. If it was some other French commander, the French player must choose a new commander from amongst the

surviving commanders: this new commander will have then be in charge of commanding his initial corps and this new army corps. As for Switzerland, this new commander is selected and becomes efficient at the beginning of the reorganization phase of the following turn.

Notice that the units of a corps who loses their leader invariably becomes Out of Command on the turn after the death of this leader (since the reorganization phase follows the command phase).

7.2 Heroic Value

Only two commanders possess heroic value: Francois 1st and the Bayard knight. Heroic value allows the nullify of demoralisation of a corps if certain conditions are met. Francois 1st could nullify the demoralisation of any corps of the French army; Bayard could nullify the demoralisation of a cavalry corps only. The terms in order to nullify the demoralisation of a corps is the following: the commander having the heroic value must be stacked with one of the units of this corps, and must be adjacent to a hostile unit. So long as the commander survives, remains stacked with a unit of the corps, and remains adjacent to a hostile unit, the demoralisation of the corps is nullified.

Remark: a commander with heroic value may not simultaneously nullify the demoralisation of more than one corps.

7.3 Firing Bonus

The firing bonus (if any) of a commander applies to all the units of his corps stacked with him, but only so long as these units fire without combining their fire strengths with some other adjacent units. This firing bonus is taken into account like the other fire combat modifiers.

7.4 Melee Bonus

The melee bonus of a commander applies to all the melee combats in which some units stacked with this leader participate, even if some units in some other hexes also participate (unlike the fire bonus). This melee bonus is taken into account like the other melee combat modifiers, in both attacks and in defense.

8 MORALE OF THE ARMY CORPS

Each army corps may become demoralized during the battle. The evolution of morale of each corps is indicated on the chart of morale corresponding to the army corps. An army corps becomes demoralized when its morale marker reaches 0 on the chart (overturn the morale marker to indicate this).

8.1 The Swiss Army

The Swiss army is divided in three army corps, but it functions like one corps vis-a-vis its morale. So, unlike the French army, the Swiss army as a whole is either demoralized or not. If the Swiss army is demoralized, the French wins the game.

Reduction of Swiss morale:
- When Swiss pikemen in disorder fail a morale test or receive a result which would normally put it into rout, the unit stays in place without penalty but the morale of the Swiss army is decreased by one point. The Milanaise cavalry unit and the arquebusiers rout normally, but also causes the loss of one morale point.
- Each Swiss unit which fails a morale test due to fire or melee combat causes the loss of one morale point (cumulative with the previous case).
- Each Swiss unit completely destroyed causes the loss of two morale points.
- The death of a Swiss commander causes the loss of two morale points.
- A General Retreat Order to a corps causes the loss of two morale points.

Increase of Swiss Morale:
- If there are no French units adjacent to the fortifications printed on the map, the morale of the Swiss army increases by two (one time in the course

of the game).
- The capture by the Swiss army of each of the following farms or villages raises the morale of the Swiss army by two points: Zivido, Carlotta, Santa Brigida, Brivio. If the farms/villages are lost and taken back, the points are not lost or returned.

8.2 The French army

Each French army corps may become demoralized, and the morale of each is tracked seperately. If five French corps are demoralized at the same time, the battle stops and the victory goes to the Swiss player.

Decrease of French morale:
- Each French unit which routs causes the loss of one morale point.
- Each French unit eliminated causes the loss of two morale points.
- The death of a French commander causes the loss of two morale points.
- A General Retreat Order causes the loss of two morale points.
- The death of the constable of Bourbon causes the loss of one morale point for all the French army corps.

Increase of French Morale:
- Each routed French unit returning to a normal state gives an increase of one point to the morale of its army corps.

8.3 Effects of Demoralisation

When an French army corps becomes demoralized, all the units which compose it incur the following penalties:
- A disordered unit remains in disorder so long as its corps remains demoralized.
- A routed unit remains routed so long as its corps remains demoralized.
- No unit can enter voluntarily a hostile ZOC.
- All stacks which include a unit belonging to a demoralized corps suffer a modifier of -2 to all its fire and melee combat attacks.
- The morale of the units of a demoralized corps are decreased by 2 (ie -2).

Once a French corps is demoralized, it may only change this status through the the intervention of Francois 1st or Bayard (see rule 7.2 Heroic Value). Routed units returning to order in an army corps whos demoralization is nullified by heroic value do increase the army corps morale, and thus un-demoralizes the army corps.

9 MOVEMENT

Each unit possesses a movement allowance which indicates the maximum number of movement points the unit may expend each turn. In order to enter a hex, a unit must first expend the appropriate cost in movement points for the terrain in the hex and any hexside feature (canal, etc) crossed to enter the hex (see Terrain Table, page 30). During his movement phase, a player may move all his units up to the limit of their movement allowance. The movement of each unit (or stack) must be finished before passing to another. A unit may only move into a frontal hex. Routed units, Out of Command units, and units in a hostile ZOC are retricted in their movement (see the corresponding rules chapters).

During its movement, a unit must respect the limits of stacking. At no time may a unit enter a hex occupied by hostile units. In order to enter a friendly occupied hex, a unit must expend one additional movement point.

A unit lacking sufficient movement points to enter a hex may not enter. Exception: A unit lacking sufficient movement points may always move into an adjacent hex so long as that is the units only move this movement phase, and the move obeys all other restrictions on movement. Note that artillery units may never cross River/Grand Canal hexsides except at a bridge.

9.1 Terrain and Disorder

Ordered units entering or moving or attacking across certain types of terrain

may become disordered. Some terrain types result in an automatic disorder, while others require a morale test to check for disorder (see Terrain Table). The morale tests for terrain are to be made for all events of movement, including any in the Retreat and Melee Combat phases.

Exception: the Swiss arquebusiers are a formation of skirmishers and thus they are not subject to automatic disorder or morale tests for terrain.

A unit already in disorder (or rout) is not subject to automatic disorder or morale tests for terrain.

An ordered unit making a melee attack against a hostile unit located across a course of water must first incur the morale test or automatic disorder for terrain before resolving the combat. If the attack is successful and the unit is still ordered, it is again subject to the morale test for terain if it chooses to advance after combat.

9.2 Test of Commitment

Commitment corresponds to a unit being placed in the ZOC of a hostile unit, either by its own movement or by enemy movement.

In order to enter a hostile ZOC, an active unit must execute a morale check for commitment. In case of success, the unit enters the ZOC and then stops movement. In case of failure, the unit stops its movement in the hex where it is (without other penalty). Exception: Swiss pikemen units are do not make this morale check; for them the entrance into the ZOC is automatic.

When a passive unit is committed, it immediately tests its morale, with a modifier of -2 if it committed from one of its rear hexes. In case of failure, the committed unit becomes disordered. If the unit was already in disorder, it becomes routed. Swiss pikemen units are subjected to this morale check.

9.3 Cavalry Charge

Under certain conditions a cavalry unit may be able to declare a Cavalry Charge during its Movement phase. To be eligible for a Charge, the cavalry unit must be in order, and must commit against a hostile unit via a road hex in the Movement phase. This hostile unit it declares the charge against may not be across a course of water or a fortification or in a village or farm. If the cavalry unit meets these requirements and passes its commitment morale test, place a Charge marker on it. The marker is removed after resolving the attack during the following Melee Combat phase.

9.4 Hedgehog Formation

A unit of infantry in order (except Swiss arquebusiers) can choose to put itself into hedgehog if:
- during the opposing movement phase it is committed (not only charged) by enemy cavalry, with a successful morale check (no penalty in case of failure).
- during its own movement phase it doesn't move. This does not require a morale check)

A unit in hedgehog doesn't have to pass the normal commitment morale test when committed by enemy cavalry. If several units of infantry are stacked together, none can be put into hedgehog unless all units attempt and succeed in entering the hedgehog formation. Exception: the Swiss arquebusiers can never be put in hedgehog, but they do not prevent a unit of pikemen with whom they are stacked to assume it and benefit from some effects of this formation.

A unit of infantry in Hedgehog cannot move. The marker may only be removed at the end of the owning players Movement phase.

10 ROUT

A unit in order which fails a morale check or which incurred a result of

automatic disorder becomes disordered. One inverts the counter of the unit. In the same way, a disordered unit which fails a morale check or which underwent a result of automatic disorder (exceptions: test due to the terrain and on units of Swiss pikemen) becomes routed. One places a rout marker on the unit. A routed unit which underwent a new result of rout or fails a morale check is eliminated (except test from terrain). An artillery unit which incurs a result of rout is eliminated.

10.1 Rout Movement

At the start of the movement phase, before the movement of any other units, the routed units of the active player must perform rout movement. Each routed unit must head by the most direct path toward the friendly border (south for the French, north for Switzerland), spending as much of its movement allowance as terrain and stacking costs allow. A routed unit must respect the following movement priorities (in this order):
- out of the enemys ZOCs (except if a friendly unit occupies the hex).
- by the least expensive hex in movement points.

A routed unit does not have a facing (and so does not expend movement points to change facing). Unlike unrouted units, a routed unit may pass through a hex in excess of the limit of stacking, but it cannot stop overstacked. If it could enter such a hex but doesn't have enough points to leave, its movement is prolonged by one hex. Each friendly unit in a hex entered by a routed unit must test its morale (and thus possible enter rout in its turn).

A routed unit which can not execute all of its required rout movement is eliminated. When a routed unit reaches the friendly map border, it leaves the game and it is considered as eliminated, with the corresponding adjustment being made to army corps morale.

As soon as an active or passive player's unit incurs a result of rout during the course of any phase of the game, places a Rout marker on this unit and immediately (before doing anything else) carry out the units rout movement.

11 RETREAT MOVEMENT

Movement during the Retreat phase is always at the option of the passive player; it is never compulsory. The different case of retreat movement are detailed below. For all these case, a unit can only retreat into hexes which are not in a hostile ZOC (if no hex fills this condition then retreat is impossible). Unlike normal movement, retreating units backout and maintain their current facing (that is, they do not pivot before retreating).

Retreat of the Swiss Arquebusiers:
If not in the ZOC of a hostile cavalry unit, Swiss arquebusiers may attempt to retreat. To retreat the arquebusiers must pass a morale test, otherwise they remain in place (without other penalty).

Retreat of Cavalry:
If not in the ZOC of a hostile cavalry unit, friendly cavalry units may attempt to retreat. To retreat they must pass a morale test, otherwise they remain in place (without other penalty).

General Retreat Order:
On a General Retreat Order, all the units of an army corps must (if possible) retreat one hex. This retreat is automatic and doesn't require any morale tests of the units of the army corps. The morale of army corps is decreased by two points.

12 FIRE COMBAT

Any unit having a fire strength can engage in defensive or offensive fire combat on a hostile unit under the following conditions:
- the target unit must be in range.
- the target unit must be locate in the firing arc (see diagram p.27).

- there must be no obstacles separating the firing unit from its target (see example in 12.4 below and diagram on p.29).
- the firing unit may not be in Hedgehog or Routed.

12.1 Range of Fire

The range of fire of artillery units is four hexes, while the range of all other units is two hexes. All units except artillery firing at a range of two hexes do so with a fire strength of 1. Artillery firing at a range of two or more hexes has its printed fire strength reduced 2 for each hex of distance past one (see diagram p.27).

12.2 The Firing Arc and Obstacles

A unit may only fire in the axis of its frontal hexes (see diagram p.27). A unit requires a clear line of sight to fire at a target at a range of two or more hexes. The line of site is traced in a straight line between the firing unit and its target. Dense cultivations, farms and villages, elevated hexes, and hexes containing a combat unit (friend or enemy) block the line of sight if located at the same or higher elevation as the firing or target unit. A line of sight which passes along the edge of a such hex is also blocked.

A unit situated on a higher elevation than its target may fire over an obstacle except when the target is located directly adjacent to and behind a farm or village hex. If a line of sight exists between the firing unit and the target, it also exists in the opposite direction (from the target to the firing unit).

12.3 Restrictions on Firing

An infantry unit in hedgehog or in rout may not fire. A unit which is in the ZOC of a hostile unit must fire by priority on that hostile unit.

A shot applies to all the units in the target hex. Each shot is announced and executed before passing to the next. A unit cannot fire more than once per firing phase. A hostile unit may be taken as target several times in a firing phase.

Several friendly units may pool their fire strengths in order to execute a combined shot, but each unit must be adjacent to or stacked with another unit which fires on the same hostile unit. The total fire strength indicates the column of the Fire Combat Table on which to resolve the shot. For example, if two adjacent units each having a fire strength of 4 make a combined shot on an adjacent target, the total fire strength is 8 and therefore the 8-9 column will be used to resolve the shot.

12.4 Firing Procedure

First, sum the fire strength of all units participating in the shot. Next, determine which Fire Combat Modifiers apply and add them. The total modifier is used to shift the column on which the shot is resolved by one column for every 2 points of modification. A negative modifer shifts the column downward in favor of the target, while a positive modifer shifts the column upward to the advantage of the attacker. A shot is never shifted below the weakest column (strength 1). After making the column shift, any leftover +1 or -1 modifer is applied as a die roll modifer.

Fire Combat Modifiers:
- Commander fire bonus: +1 if all the units participating in a shot are stacked with a commander having a fire bonus.
- Feeble protection: +1 if the target unit has feeble protection.
- Superior protection: -1 if the target unit has a superior protection.
- Swiss arquebusiers: -1 if the target unit consists solely of arquebusiers.
- Dense cultivations: -1 if the target unit is in dense cultivations.
- Village: -2 if the target unit is in a village.
- Fortification: -2 if the target unit is situated directly behind a fortification. Only units situated on the southern/eastern side of a fortification benefit from this modifer.
- Farm: -4 if the target unit is in a farm.

Roll a die and consult the fire combat table to get the result of firing:
- -: the fire has no effect.
- Test: each unit in the target hex must test its morale. In case of failure, a unit immediately becomes disordered, or, if already disorder, it routs.
- Test -1 to Test -4: ditto, but with the given modifier to the morale.
- Desorg: disorganized. Each unit in the hex fails its morale check automatically. If already disordered, the unit routs.
- *, **, ***, ****: the given number of units in the hex, chosen by the player in defense, incurs an Elimination, and then all surviving units perform a morale test. A French unit or a Swiss replacement unit which incurs an elimination is withdrawn from the game. A Swiss unit of pikemen (except the weakest) is replaced by the units corresponding replacement, in order or disorder according to its status.

Firing Example:
A cannon (fire strength 8) and two units of adjacent Gascons (fire strength 4) pool their strength in order to fire at a unit of Swiss arquebusiers in dense cultivations two hexes away. The fire strength of the cannon is reduced by 2 due to range, giving it a strength of 6, while each Gascon is 1 (infantry at two hexes). The total is therefore 8. The fire modifiers that apply are Swiss arquebusiers (-1) and dense cultivations (-1). With a sum of -2, the shot is therefore shifted down one column from 8-9 to the 6-7 column. The player rolls the die (with no modifier) and gets 4. The Swiss unit must make a morale check.

12.5 Injury of the Commanders

A commander located in a hex which incurs an elimination result in fire combat or melee may be affected. Roll a die and, on a result of 6, the commander is injured. If he was already injured, he is eliminated (the replacement procedure is then implemented as per rule 7.1).

If all the units in a hex with a leader are eliminated following a fire or melee, add +2 to the leader injury die roll. A leader can move freely with routed units, but he is not eliminated by an impossibility of rout, and he can always be repositioned to the nearest friendly unit if he is isolated.

13 MELEE COMBAT

Every unit having a melee strength can attack a hostile unit if following conditions are respected. Each melee combat is declared and resolved hex by hex. Units in different hexes may pool their melee strength in order to attack one enemy occupied hex. A routed unit may not attack.

13.1 Melee Restrictions

The following restrictions apply to melee combat attacks:
- a unit can only attack enemy units situated in its ZOC (ie frontal hexes).
- if any enemy units are located in a units ZOC, it must attack.
- a hex can not be attacked more then once during a melee combat phase.
- all enemy units in a hex under attack must be included in the combat.
- a melee attack may not be made against more than one hex at a time.
- every hostile unit situated in the ZOC of one or more of the active player's units must be attacked by at least one unit, within the limits of the previous melee restrictions.

13.2 Melee Procedure

The active player choses the order of resolution of each of the melee combats, as well as the allotment of his units to those various combats, provided the restrictions above are respected. If several units on either sides participate in a combat, their melee strengths are totaled.

Ratio the total attack strength to the total defense strength and round any fractional remander to the advantage of the defender to arrive at one of the attacker/defender ratios listed at the top of the Melee Combat Table (example: 12/5 becomes 2/1, and 2/3 becomes 1/2).

Next, determine all the modifiers that to apply to this combat and sum them:
- Better morale: +1 or -1 to the side which profits from better morale. This only applies if the morale of all the units of one player are superior to all those of his adversary.
- Better protection: +1 or -1 to the side with the strongest protection. This only applies if the protection of all the combat units of one player are superior to all those of his adversary. (Exclude commanders)
- Demoralized corps: -2 or +2 if the French player has one or several units involved in the combat belonging to a demoralized corps.
- Cavalry Charge: +2 if a cavalry unit belonging to the active player has a Charge marker, unless the hostile units are in Hedgehog (in which case this bonus doesn't apply).
- Commander bonus: +1 or -1 if a commander having a melee bonus is stacked with a unit participating in the combat. If both players have such a commander involved in the same combat, their bonuses nullify each other.
- Infantry vs. Hedgehog: -1 or +1 if a unit in Hedgehog fights a unit of hostile infantry (the player having the unit in Hedgehog suffers this penalty).
- Attack on the rear: +2 if the active player's units are attacking the rear of a hostile unit.
- Attack against routed unit: +4 (which includes the +2 for a rear attack).

Also include any applicable modifers for terrain, as presented in the Terrain Table. The modifier of slope always applies to the advantage of the player that is up slope in attacks and in defense. The fortification modifier only applies to units defending on the south/east side of the fortification.

The modifiers are used in the same manner as for fire combat: shifts the melee combat by one column per every 2 points of modification. Any leftover +1 or -1 modifier remaining is applied to the die. Apply the combat results at once before passing to the next combat or to the following phase.

Results of the melees:
The results of melee are similar to those of fire combat, with the difference that the attacker, like the defender, could be affected.

13.3 Advance After Combat

If all the defending units are eliminated or routed by a melee combat result, the active player may advance any of his units that participated in this combat into the defenders vacated hex (within the rules of stacking). The advancing units may modify their facing after advancing. The decision to advance must be made immediately, before going on to the next combat. This advance does not bring about tests of commitment for hostile ZOCs for either the active or passive units (but could cause the tests for terrain).

Example of Melee Combat:
Two units of French cavalry stacked with Bayard decide, during their movement phase, to commit a unit of Swiss pikemen in disorder, with normal protection, adjacent to the road. In order to enter into the ZOC of the Swiss unit, each unit of cavalry tests its morale. One fails and must stop its movement. The other enters the hex with Bayard. The Swiss can then choose to attempt to enter Hedgehog or undergo a morale check of commitment. The Swiss decides to attempt a Hedgehog, but he fails and so must test its morale in order to be committed. He fails again, but since Swiss pikemen never depart in rout, the unit remains in disorder and the morale of the army decrease by one point. A Charge marker is placed on the French cavalry unit because it is on a hex of road. In the melee phase, this combat is resolved. The French (cavalry) gendarmes (strength 8) face an opposing strength of 4. The melee combat ratio is 2/1. The modifiers are now added: charge (+2), Bayard (+1), better protection (+1), and better morale (+1). The total is +5, and therefore the French player gets two column shifts (twice +2) and a +1 to the die roll. The French player therefore moves to the 4/1 coulumn. He rolls the die and gets 2 which becomes a 3 with the +1 die modifier. The result is a "*" loss plus a Test at -3. The Swiss unit is therefore replaced (by its replacement unit, in disorder) and it then tests its morale with a -3 morale modifier.

14 SCENARIOS

Marignan 1515 has two scenarios: one which covers just the first day of the battle, while the other covers the complete two days for a fiercer game.

14.1 The First Day

Placement of the French army:
The placement of each army corps commander is given below. Place the units of each corps anywhere within command range of their commander.

1022: Francois 1st
1614: Duc de Bourbon
1022: Sir Bayard
2113: La Palice
1019: Trivulce (marshal of France)
1721: Duc de Bouillon
1124: Duc de Alencon
1519: Duc de Guise (Black Band)
1513: Genouillac (royal artillery)
1512: Pedro Navarro (Piemont Band)

Entry of the Swiss Army:
The Swiss army enters onto the map on the first turn along the wide road coming from Milan (hex 1201). The units of the vanguard (I Corps) enter first. They are followed by those of the central column (II Corps), which enter with their movement allowance reduced by one for this turn. Lastly comes the rearguard (III Corps), which have their movement allowance reduced by two for this turn. The Swiss player enters his arquebusiers and cavalry from anywhere along the north edge of the map.

End of the Scenario:
This scenario ends at 23 h (the clouds hide the full moon, preventing the continuation of the battle).

Morale of the army corps:
Set the initial morale of each of the French corps (on the Morale track) to the following:

- house of the King, Francois 1st: morale of 5
- corps of Duke of Bourbon: morale of 8
- corps of Bayard knight: morale of 4
- corps of La Palice: morale of 5
- corps of Trivulce: morale of 4
- corps of Duke of Bouillon: morale of 3
- corps of Duke of Alencon: morale of 7
- corps the Black Band, Duke of Guise: morale of 5
- Royal Artillery, Genouillac: morale of 10
- band of Piemont, Pedro Navarro: morale of 5.

Morale of the Swiss army: 40

The Night Turns:
The three game turns from 20 h onward are the night turns (with each one representing an hour). During the night turns, the command range of all commander is decreased by one.

Victory Conditions:
The Swiss player wins if he succeeds in eliminating Francois 1st, or if five French army corps are demoralized. The French player wins if the Swiss army is demoralized. All the other case corresponds to a draw.

14.2 The Two Day Struggle

The placement of the units, the entry of the Swiss army, the initial morale of the French corps and Swiss army, and the night rules are all the same as in the first scenario.

End of scenario:
The length of the first days battles remains the same; the resumption of battle

in the morning of the second day is an additional eight (day) turns.

Reorganization of the armies:
At the end of the last night turn, the battle stops and the players may reorganize their armies before beginning the second day.

1. First, all French units adjacent to the enemy are moved back one hex toward the south, if possible. A unit which is unable of moving back because of enemy units or ZOCs remains in place without penalty.
2. All disordered units returns to order. All routed units, except those that left the map, return to order. Increase the morale of the appropriate French corps by one for each routed unit returned to order (as per 8.2).
3. All Out of Command units which are not adjacent to the enemy may be picked up and placed anywhere within the command range of their corps commander, so long as they are not placed adjacent to the enemy. Their Out of Command markers are removed.
4. All other combat units not adjacent to the enemy may be picked up and placed anywhere within command range of their corps commander, so long as they are not placed adjacent to the enemy. Commanders stay immobile. The French does his reorganization first.

The French player may place his four Fortifications markers anywhere within the command range of any of his commanders (again, not adjacent to the enemy).

Victory Conditions:
The Swiss player wins if he succeeded in killing Francois 1st, or if five French army corps are demoralized. The French player wins if the Swiss army is demoralized, or if the Swiss player fails to reach his victory conditions before the end of scenario.

CREDITS:

Marignan 1515 was conceived by Eric Simon
Tests and clarification: Theophile Monnier, Nicolas Pilartz, Nicolas Stratigos.
Acknowledgment to Kevin Zucker and Laurent Henninger for their precious advice.

Line of Sight Example (see diagram p.29):
W can not fire on B because the village conceals it; similarly it may not fire on A because both the village and dense cultivations obscures also the view. The cannon C, situated on elevated terrain, can fire over the friendly units D and E on the Swiss pikemen X, Y and Z, but not on the W unit situated right behind the village (the side of the village hex conceals the view). Unit E can fire on V and on Y. Unit D can not fire at X, Y, or V since dense cultivations block X and Y, and V is blocked by friendly unit E.